DVD: PATRICIAN III ZAPOMENUTÁ STRATEGICKÁ PERLA JEDINĚ V DOUPĚTI!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

jen za 99,90 s 9GB DVD

Emulace na PC
Herní hity u vás doma!
Radíme, jak hrát staré pecky + emulátory na DVD

Exkluzivně
The Elder Scrolls Oblivion: Shivering Isles
Jediní v ČR jsme hráli datadisk k nejlepší hře roku 2006

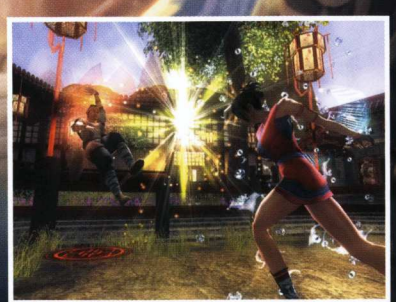
Test Drive Unlimited
Zběsilé závody a online hra? Geniální nápad!

RECENZE: Resident Evil 4 ▪ UEFA Champions League 2006-2007 ▪ The Sims: Životní příběhy ▪ Fish Fillets 2 ▪ Rogue Galaxy ▪ Battlestations Midway ▪ Europa Universalis III ▪ Sam & Max Episode 3 ▪ Hotel Dusk: Room 215

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz
cena: 99,90 Kč (149,90 Sk) 2/2007
9 771214 919013 02

Od tvůrců sérií **Baldur's Gate™**, **Neverwinter Nights™**
a **Knights of the Old Republic™** přichází:

JADE EMPIRE™



4 školy magie a 7 stylů války.

7 různých hrdinů.

Přes 40 hodin skvělé zábavy!

Jade Empire™ - nejlepší RPG hra na konzoli Xbox se konečně dočkala své verze na PC! Přenes se do světa legend a mýtů Dalného východu a vydej se na fantastickou cestu přes celé Nefritové císařství, ať už to jsou nebezpečné hory nebo rozkvetlé zahrady hlavního města císařství.

BIOWARE CORP

www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

CDPROJEKT

PC DVD ROM

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Premiéra už v březnu 2007

Jade Empire Engine © & (P) 2002-2007 BioWare Corp. Všechna práva vyhrazena. BioWare Corp., logo BioWare Corp., BioWare a logo BioWare, Jade Empire a logo Jade Empire a Jade Empire Engine jsou buď registrované obchodní značky nebo obchodní značky BioWare Corp. v USA nebo jiných zemích. Všechna práva vyhrazena.

JEN 777 KČ
za Doupě na celý rok.
Podrobnosti na straně 13

Kamil Gric, šéfredaktor

SUCHO A ŽÍZEŇ

Sušili jsme hubu. Měl bych začínat lákavě, ba možná i povzbudivě, ale co napsat v měsíc, který je trápením hráčů i redakcí? Konci ledna a celému únoru chybí očekávané hry, ven si razí cestu nelákavá béčka, z nichž se překvapení vyklube maximálně jednou za pět let. Letos se tak nestalo. V redakci jsme museli vzít zavděk Europa Universalis III, v níž jsme (svorně s Honzou) učinili z českého království světovou velmoc. Zatímco se ale Honza orientoval moderně na západ, já dal přednost vyřizování starých účtů s Ruskem a Rakouskem. Léta útlaku budiž zapomenuta.

Ani vítězství na válečném poli mi ale neulehčí těžkou situaci: nalákat vás na obsah zdánlivě nejchudšího čísla roku. Nicméně i v měsíce neplodné na nové hry nabídneme čtení, po němž toužíte a které jste si vlastními prosbami doslova vyprosili. Vedle recenzí zhruba půltuctu zajímavých titulů, jimž redakčně vévodí malé rybí filety, nabízí únorové Doupě nezvykle bohatou přídavnou hodnotu. Honza Morkes se vydal do Londýna, aby zde odzkoušel očekávanou expanzi Shivering Isles pro nejlepší RPG loňského roku, Oblivion. Michael Stern se pro změnu zaměřil na staré hry a možnosti jejich emulování na dnešních PC. Prozradí vám, co je a není legální, jaký je princip fungování emulátorů, a samozřejmě i to nejdůležitější – kde můžete nejlepší z nich sehnat (jedině ale v případě, nenacházejí-li se na naší DVD příloze, kam jsme řadu z nich umístili).

Snaha Karla Kališe pak směřovala směrem do Japonska, odkud k nám před dlouhými měsíci dorazil fenomén Nintendo DS. Karlův speciál prozradí, proč je nenápadná bílá mašinka tak úspěšná, kde se skrývala stěžejní místa jejího úspěchu a zda má smysl i dnes do „DSka" investovat. Já říkám ano, ale volba nemusí být snadná – zvlášť, když za dveřmi je další vysavač na peníze (rozumějte – PS3) a Xbox 360 stále není pod střechou.

PS3 konečně dorazí také do Evropy, a přestože jsme ještě před dlouhými týdny věřili spekulacím o dalším odkladu, na konci března se objeví také v našich obchodech. O to příjemnější je strategie české Sony, která tentokrát nenavýšila oficiální prodejní cenu v Evropě: pouze ji převedla podle aktuálního kurzu a nabídne bohatší variantu PS3 za méně než 17 tisíc korun. Překvapení? Ano. Některé z nás stála prohraná sázka (inu, opravdu to vypadalo, že cena překročí dvacet tisíc) láhev dobrého likéru.

Končit ale nebudeme v opojení alkoholickém, nýbrž nostalgickém. Přestože je rok 2006 stále čerstvě v naší paměti, nezaskočí projít seznamy her, na něž jste ve spěchu zapomněli. Využít k tomu můžete vyhlášení čtenářské ankety o hru roku, kterou najdete v sekci Bonus Zone a již jsme doplnili také o naše redakční tipy. V mnoha případech máme stejný vkus a mnohdy jste nás překvapili neočekávaným výběrem. Dost slov, přesvědčte se sami.

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba!

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

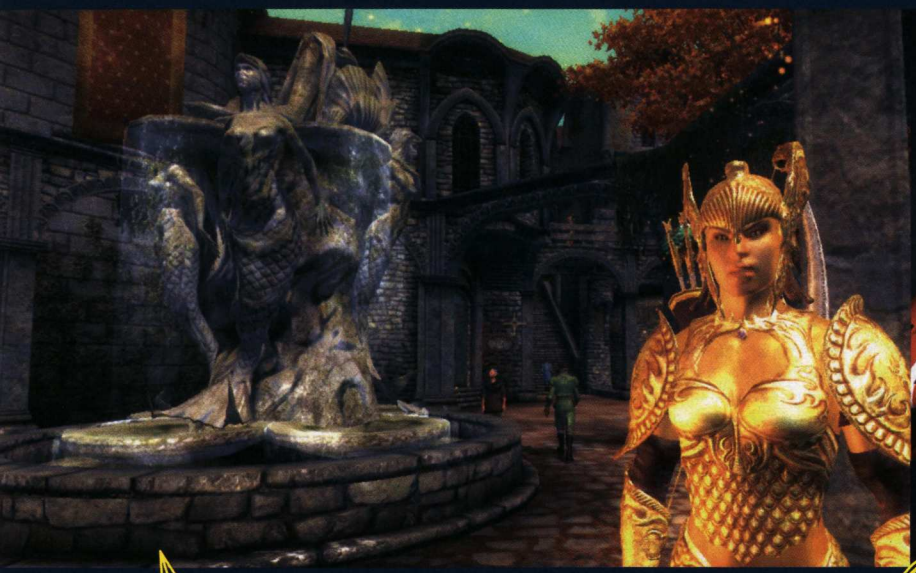
4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, čeho lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH



48 **[TEST DRIVE UNLIMITED]** dobré arkádové závody neumí jen NFS

3 Editorial
4 Obsah
6 Redakční stránka

LOADING

[Novinky]
8 BlackSite: Area 51
9 Geometry Wars
10 Monster Madness
11 Refusion
12 Left 4 Dead
14 The Crossing
15 Mercenaries 2: World in Flames
16 Sega Rally Revo
17 The Godfather: The Don`s Edition & Blackhand Edition
18 Genesis Rising: The Universal Crusade

11 TOP 10
14 Progaming
17 Jazykový koutek
19 Jízdní řád
20 Bleskem ze světa her
21 Byznys
22 Pavlač

[Preview]
24 TES IV Oblivion: Shivering Isles
28 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
32 Enemy Territory: Quake Wars
34 Blue Dragon
36 Halo 2 Vista
36 LOTR Online: Shadows of Angmar

[Téma čísla]
40 Emulace her

PC RECENZE

[Recenze]
48 Test Drive Unlimited
52 Resident Evil 4
54 Battlestations: Midway
56 Fish Fillets 2
58 UFO: Afterlight
60 Sam & Max: Episode 3
62 Europa Universalis 3
64 Another World
65 The Sims Životní příběhy
66 Alien Shooter 2
67 The Shield

[Budgety]
70 Hry za pakatel!

KONZOLOVÉ RECENZE

[Recenze]
70 Rogue Galaxy
72 Lost Planet
74 UEFA Champions League 2007
75 God Hand
76 Hotel Dusk: Room 215
78 Speciál: Nintendo DS

[Budgety]
84 Hry za pakatel!

BONUS ZONE

[Rubriky]
86 Doupě volí hru roku 2006 – vyhlášení
90 Hitparády
91 Herní kviz
92 Rozšířený zážitek: Gothic 3
95 Nostalgie: Dungeon Keeper
96 Naostro: Martin Korman, Intel
98 Freehry
99 Hry na mobil
100 Hráčův rádce – kostičky
101 Blog

108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
102 Hardware News
103 TEST: Microsoft Xbox 360 Wireless Racing Wheel
104 TEST: ViewSonic VP720
105 TEST: HP L2045w

[NINTENDO DS] vše o vítězi války handheldů 78

72 **[LOST PLANET]** chybí vám zima?

NAJDETE V DOUPĚTI?

STRATEGIE GALAKTICKÝCH ROZMĚRŮ

ROZDRŤTE NEPŘÁTELE JAKO ČERVY

Útočte obrovskými experimentálními zbraněmi a sledujte, jakého neskutečného masakru jsou schopné.

VYBOJUJTE NEUTUCHAJÍCÍ TISÍCILETOU VÁLKU

Velte stovkám rozmanitých jednotek. Veďte svou frakci k triumfu. Vyjděte z války jako vítězové.

SMEŤTE JE Z POVRCHU PLANETY

Vychutnejte si napínavé bitvy kombinovanými zbraněmi v dynamickém terénu.

HŘEJTE SE NA VÝSLUNÍ TOTÁLNÍHO VÍTĚZSTVÍ

Podmaňte si každou planetu a staňte se nejmocnějším vládcem galaxie.

SUPREME COMMANDER™

RTS CHRISE TAYLORA

NOVINKA!

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

V PRODEJI OD KONCE ÚNORA 2007!

WWW.SUPREMECOMMANDER.COM

Supreme Commander z dílny slavného designéra Chrise Taylora a Gas Powered Games vnáší do PC hraní nový standard, nad kterým se až tají dech. Spolu s ním totiž přichází nová generace RTS.

PC DVD-ROM SOFTWARE | Games for Windows | GAS powered GAMES | NVIDIA | THQ | CDPROJEKT. | www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

© 2007 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Měsíc v redakci

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

Inu, to se má tak. Jsou měsíce bohaté, kdy je o každé místečko v Doupěti postaráno. A pak hluchá místa v roce bez her význačných jmen, jež se možná jeví pro redakce herních časopisů odpočinkově, opak je však pravdou. Pochopili jste správně: únorové číslo pro mě znamenalo více plánování, více změn a díky bohu i finální spokojenost. Ještě že je ale za dveřmi jaro.

TOP 3
1. Spílání vydavatelům a chudým releaskám
2. Každá chvilka klidu
3. Engine DVD konečně hotov

HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Ačkoli jsem období novověku v hodinách dějepisu příliš nevyhledával, směr, který nabralo moje účinkování v Europa Universalis 3, mě donutil změnit názor. Kolonizování Jižní Ameriky v českých barvách má opravdu něco do sebe! Proto jsem bohužel musel na chvíli odložit intenzivní testování Patricianu, na který jsem se hodně těšil.

TOP 3
1. Česká Brazílie – úžasný pocit!!!
2. Ehm, trochu jsem změnil i mapu Evropy
3. Zarudlé oči si přece jen na chvíli odpočaly od monitoru

KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Nesnáším leden a únor. Unavující zkouškové období, dotěrné nemoci, otravné herní sucho. Navíc letošní blátivá zima na optimismu též zrovna nepřidá. Naštěstí alespoň někde bylo sněhu dost – v nové akčňárně jménem Lost Planet. Střílení brouků dokázalo řádně zvýšit náladu, kterou navíc dokonale prozářil příchod festovního RPG Rogue Planet. Takže nakonec ty prokleté zimní měsíce nejsou letos tak marné.

TOP 3
1. Rogue Galaxy
2. Lost Planet
3. Opětovné sledování geniální Futuramy

MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Úryvek z guild chatu v den spuštění World of Warcraft: The Burning Crusade: „Zdar, pojď Hellfire Ramparts!" „Nemůžu, za šest hodin vstávám na zkoušku." „Nekecej a pojď!" „Ok." Po zdolání instance: „Jdeme Blood Furnace." „Už fakt nemůžu, za čtyři hodiny vstávám na zkoušku… Ok, jdem." O pár hodin později: „Jdeme to znovu. Haló, jsi tam?" „Chrrrrrr."

TOP 3
1. Zkouškové období zneškodněno
2. Nonstop hraní do časných ranních hodin
3. Druidka má level 70

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Minulý měsíc se kolem mě prohnal s rychlostí orkánu Kyrill a já ani nezaregistroval, že přišel a natožpak odešel. Na pořádné hraní jsem skrze práci měl málo času (zaujal mě snad jen Tony Hawk's na Wii) a milovaného sněhu jsem si zatím vůbec neužil. Díky aspoň za plesy a jiná společenská povyražení.

TOP 3
1. Plesáme, kde se dá
2. Sněží. Konečně
3. Tony Hawk na Wii

LADISLAV NOSÁKOVEC
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Začala zima! Můžu tak konečně vypnout SSX a přestat si nahrazovat skutečný sníh virtuální napodobeninou. První dojmy ze Zimy 2007? Grafika je sice trochu horší než loni, ale hratelnost všechno bohatě vynahrazuje. Zvládám na prkně nové skilly, díky nimž je ježdění zase o něco zábavnější.

TOP 3
1. Snowboard rulezz
2. Lyže a fronty na vleky sux
3. Ahoj Hani :-)

DAVID SLÁMA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Poslední měsíc byl vskutku vyčerpávající, a tak není divu, že jsem se těsně před uzávěrkou takticky vzdálil na týdenní dovolenou. Před tím jsem si ale stačil užít Test Drive Unlimited – závody, na které jsem se po parádní zkušenosti z Xboxu 360 vskutku těšil. Novinkou je už jen založení malinké kamarádské guildy ve World of Warcraft.

TOP 3
1. Našel jsem málem zapomenuté klenoty – Broken Sword a The Longest Journey
2. S příchodem Burning Crusade konečně došlo na moji vlastní guildu
3. Celý týden dovolené

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Uplynulý měsíc byl ve znamení řešení všemožných problémů. Hlavně těch školních. Nakonec se vše povedlo tak, jak má, a všichni žijeme šťastně až dodnes. Vrcholem všeho byla akce „vzpomínky na budoucnost" v rudých barvách se starými dobrými cenami.

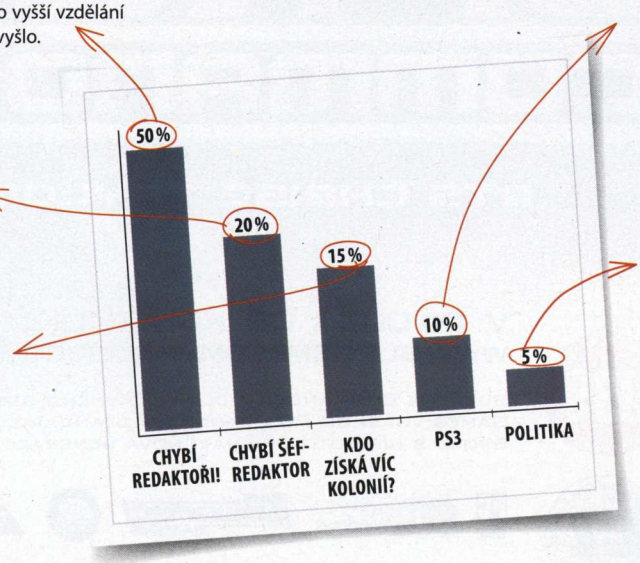
TOP 3
1. Guláš za 7 Kč
2. Pivo za 3,80 Kč
3. System error

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Počet fungujících redaktorů v posledních týdnech prudce konvergoval k nule. Čerstvý World of Warcraft: Burning Crusade přinesl Doupěti první ztráty a ty, co se stali proti MMORPG imunní, zase překvapil chřipkový bacil. Připočtěte ještě bláhovou snahu některých osob usilovat o vyšší vzdělání a můžete se divit, že vlastně aktuální číslo vůbec vyšlo.

2. Aby nebylo pohrom málo, zákeřný vir zaútočil i na našeho milovaného šéfredaktora (k velké radosti zbývající posádky). Takový šéfredaktor s updatem chřipka 1.5 totiž sice disponuje speciálním kašlavým útokem, postrádá však své adventurní schopnosti „uhánění kvůli článkům" a „vymýšlení nudných porad". Mnozí proto těžko potlačovali zklamání, když si Kamil pořídil antivir.

3. Europa Universalis 3 probudila v redakci národní řevnivost. Kdo více rozšíří české království? Kdo získá více prostoru pro zemi se lvem ve znaku? Výsledek vnitroredakční soutěže nebyl do uzávěrky znám, překvapením ovšem bylo, jak se i navenek citlivé povahy neštítily anektovat půlku střední a východní Evropy a zotročit si jihoamerické domorodé obyvatelstvo.



4. Poslední z konzolí nové generace se blíží a čekání elektrizuje hráče všech platforem. Ať už si v redakci každý myslí o přístrojích nové generace cokoli, všichni jsme zvědaví na to, s čím Sony do Evropy přijde. Jak dopadne jarní nadílka novinek? Zatím můžeme jen spekulovat, ale příště…

5. Bohužel i na tak nízká témata došlo. Vláda, nevláda, euroústava, ale i nešťastná raketová základna. Odborný test Doupěte provedený v tématické hře Defcon prokázal, že přítomnost radarů výrazně snižuje počet mrtvých v každé hře. Někdy dokonce o stovky miliónů! Doporučuje 5 z 5 hráčů, kteří zvládli ovládání hry.

LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

KOSTKY JSOU VRŽENY... ALE KAM?

MICHAEL STERN
vedoucí sekce Loading

Začátek roku se nám začal neurvale přehrabovat v těch nejočekávanějších titulech a leckoho dokázal pořádně zklamat. Úvodní strany webových magazínů touto dobou okupují dvoupalcové titulky informující o přesunu Half-Life 2: Episode 2 na podzim včetně doplňkových titulů Portal a Team Fortress 2, které budou bundlovány do krabic spolu s novým dobrodružstvím vousatého vědce. Tak to vypadá, že hráče v létě opět čeká pořádné sucho a před Vánoci budou zase všichni nadávat, jakou má předkládaný titul zastaralou grafiku.

Pryč ale s pesimistickou náladou, jsou tu desítky jiných titulů, kvůli kterým má cenu nechat svůj počítač žít a sem tam mu nadělit dárek v podobě nového větráčku nebo nové grafické karty! K čerstvým objevům patří zejména vysoce perspektivní a skvěle vypadající akce BlackSite: Area 51, která se formuje do podoby Gears of War s mnohem děsivější atmosférou a mimozemšťany v hlavní roli. Microsoft se naproti tomu konečně rozhoupal portovat z Xboxu na PC návykovou hříčku Geometry Wars, byť je to spíše z nouze ctnost, neboť kdo měl o tento arkádový spektákl zájem, jistě ji již zdarma pořídil amatérskou, ale přesnou kopii Grid Wars. A jak dopadne další konverze Xboxové modly, Halo 2 Vista? To čtenářům naznačí detailní preview stojící po boku představení očekávané strategie Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Bude jen oživením starších dílů? Nebo se chystá revoluce? Čtěte dále!

NADĚJE NIKDY NEUMÍRÁ

3D Realms vybrali název pro Duke Nukem Forever skutečně trefně. Duke je jako pyramida nebo Velká čínská zeď, bude s námi navždy. Poté, co firma nesplnila podmínky vydavatele, který jí sliboval za vydání hry do konce minulého roku tučný finanční bonus, objevil se nečekaně na stránkách Gamasutra.com první screenshot z nové verze titulu. „Exkluzivní" rozlišení 200 × 125 pixelů odhalilo šlachovitého svalovce Duka, který již od všeho toho čekání viditelně zestárl a vypadá, jako by si odskočil z nějaké konzole nové generace. Autentičnost snímku potvrdil i prezident 3D Realms George Broussard, znamená to tedy, že Duke Nukem již poněkolikáté změnil engine? Nebo nás tvůrci opět tahají za myš, což se stalo v posledních deseti letech hlavní náplní jejich práce?

NOVINKY

08 BLACKSITE: AREA 51
PC | PS3 | XBOX 360

09 GEOMETRY WARS
PC | XBOX 360

10 MONSTER MADNESS
PC | XBOX 360

11 REFUSION
PC

12 LEFT 4 DEAD
PC | XBOX 360

14 THE CROSSING
PC

15 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
PS3 | XBOX 360

16 SEGA RALLY REVO
PC | PS3 | XBOX 360

17 THE GODFATHER: THE DON'S EDITION & BLACKHAND EDITION
PS3 | WII

18 GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE
PC

PREVIEW

24 TES IV OBLIVION: SHIVERING ISLES
PC | PS3 | XBOX 360

28 COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
PC | XBOX 360

32 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
PC

34 BLUE DRAGON
XBOX 360

36 HALO 2 VISTA
PC

37 LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR
PC

[14] THE CROSSING

Co se skrývá pod názvem crossplay?
| PC |

[24] TES IV OBLIVION: SHIVERING ISLES

Datadisk pro hru roku se blíží!
| PC | PS3 | Xbox 360 |

[28] COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Čerstvá dávka Tiberia
| PC | Xbox 360 |

[34] BLUE DRAGON

Japonské RPG od tvůrců Final Fantasy
| Xbox 360 |

BLACKSITE: AREA 51

BlackSite není pouze název nové adrenalinové akce založené na enginu Unreal 3 s prvky týmového boje, ale také pojmenování tajemstvími opředené základny uprostřed nejznámějšího kousku pouště na světě, Oblasti 51. Její tajemství se nám již předloni pokusila odhalit povedená střílečka Area 51, přičemž nyní její tvůrci připravují volné pokračování, které zahazuje původní šedé mužíčky s velkými hlavami a staví lidstvo proti mnohem nebezpečnější hrozbě mimozemské hmyzí rasy. Autorem scénáře je specializované studio Susan O'Connor, které vtisklo příběhové zvraty hrám jako Gears of War nebo připravované akci Bioshock. Zápletka vytahuje z hlubin utajované americké základny nepřátelskou rasu Reborn, jejíž nohsledové nejvíce připomínají slizké vetřelce mnoha druhů a velikostí. Svým samopalem hráč narazí například na monstrum, jež se po smrti rozdělí vedví, přičemž horní polovina se začne zarputile škrábat dále, aby se k nám dostala do blízkosti a explodovala. Vedle řadových pohůnků zde budou rovněž větší bossové. Hned v závěru první mise narazí do celkem normální městské budovy cosi velkého, létajícího, načež se z trosek vyřine masa obrovského červa, jenž se rozhodně nenechá nabodnout na háček rybářské udice.

Na BlackSite: Area 51 je zajímavý samotný princip hry. Staneme se součástí čtyřčlenného komanda, ale namísto aby nás tvůrci zahltili kopou klávesových zkratek a taktických map k jeho ovládání, dají nám pouze jednu klávesu reagující na každou situaci. Pokud například zamíříme na dveře, komando je otevře, stejně jako může otevřít dvířka auta, do něhož následně naskočí, klikneme-li na něj. Hra tím připomíná intuitivní Star Wars: Republic Commando, které dodnes představuje nejlepší poměr mezi svižnou akcí a týmovou kooperací. Area 51 však přidá něco navíc. Každý ze členů týmu bude mít svou morálku závislou na hráčově výkonu. Nechá je nečinně obklíčit mimozemšťany? Pak začnou spolubojovníci zmatkovat a přesnost jejich střelby nebude stát ani za zlámané UFO. Jakmile ovšem hráč převezme iniciativu a začne nepřátelskými kostrami dláždit zem, komando se okamžitě vzchopí k pořádnému útoku.

Unreal 3 engine si klade za úkol věrně zachytit základnu BlackSite i její přilehlé okolí. Z toho by měla pramenit veškerá hororová atmosféra – mimozemšťané nebudou zalezlí v přetechnizovaných děrách, ale budou se krčit za policemi normálních obchodů, znetvořené ženy ve formě kyborgů s plamenometným chapadlem na zádech oblehnou klasickou benzínku apod. Pokud se v kampani budeme bát, můžeme kdykoliv pozvat kamaráda na kooperativní hru ve dvou nebo si odskočit přímo do standardního multiplayeru, který vedle deathmatche představí i soupeření o základny mezi lidmi i mimozemšťany, tedy něco, co se očekává od Enemy Territory: Quake Wars. BlackSite: Area 51 se rozhodně nechystá mezi novými akcemi zapadnout. --MS

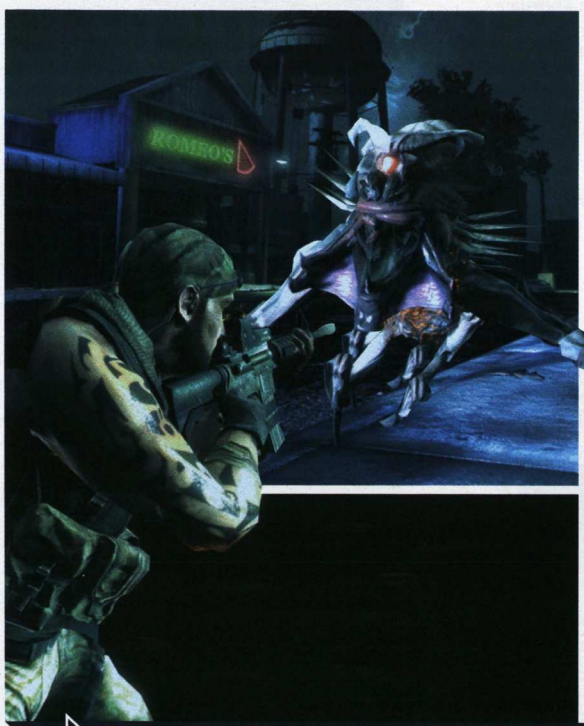
INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Midway
[Vydavatel] Midway
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

TOP3

- Děsiví mimozemšťané
- Jednoduché ovládání týmu
- Profesionální scénář a grafika



[ROMEO?] Řekl bych, že na obrázku není Julie...

[DROBKY]

Z XBOXU 360 NA PS3 A ZPĚT

I když herní svět rozbouřilo prohlášení několika vývojářských společností, které postupně oznámily, že své původně PS3 exkluzivní tituly připraví i pro konkurenční Xbox 360, nelze z nich usuzovat úpadek PS3, dříve než konzole celosvětově vyšla. To dokladuje i případ gangsterské akce Saints Row, která loni zaujala Xbox 360 a nyní byla oznámena ve verzi pro PS3. Lze očekávat, že podobnou strategii kvůli vysokým nákladům na vývoj zvolí i další vývojáři.

Zdroj: GameSpot

EASTSIDE HOCKEY MANAGER KONČÍ

Smutná zpráva přilétla z homepage hry Eastside Hockey Manager. Vývoj dalšího dílu byl zrušen! Důvodem jsou neuspokojivé prodeje hry, které nestačí pokrývat náklady na vývoj. Podle tvůrců je hlavní příčinou pirátství, které ukrajuje značný díl z jejich zisků, série ovšem také nikdy nedosáhla dokonalosti svých fotbalových protějšků. Značka Eastside Hockey Manager a někteří vývojáři zůstávají v Sports Interactive, kde se budou věnovat Football Manageru a je možné, že se v budoucnu pokusí i o reparát na hokejovém poli.

Zdroj: Blue´s News, Tiscali, homepage

DUKE NUKEM FOREVER NA SCÉNĚ!

Stojaté vody kolem hráči pohřbeného projektu Duke Nukem Forever se opět rozvlnily. Stačilo málo – přidat k pracovnímu inzerátu 3D Realms, tvůrců hry, malinkatý obrázek, jehož pravost vzápětí potvrdil ředitel společnosti George Broussard. Jde údajně o reálnou grafiku hry, která je asi nejdéle soustavně vyvíjeným titulem všech dob. První informace o tvorbě hry jsou z roku 1997.

Zdroj: Shacknews, GameSpot

GEOMETRY WARS

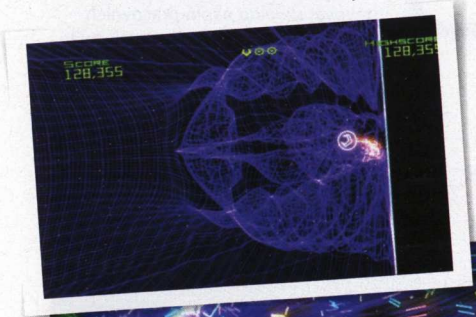
Jednoduché minihry zažívají renesanci již několik let a bylo jen otázkou času, než se z primitivních flashových hříček transformují ve skutečné konkurenty svých „velkých" bratrů. Skvělým příkladem jsou Geometry Wars, jež byly původně pouhým doplňkem závodů Project Gotham Racing 2 na prvním Xboxu. Od roku 2003 se hra stačila zcela osamostatnit a ve své nové verzi Retro Evolved se stát nejstahovanějším titulem online služby Xbox Live Arcade. Ačkoliv na PC se objevila řada amatérských a více méně podařených klonů (viz boxík), originál je jen jeden a právě ten k nám konečně míří jakožto součást premiéry operačního systému Windows Vista.

Geometry Wars jsou založeny na prvcích staříčkých Space Invaders (ne že by prastará hra měla jakýchkoliv prvků mnoho). Hráčova raketa se nyní pohybuje volně po obrazovce a ničí zuřivě útočící protivníky reprezentované geometrickými tvary. Síla hry není v komplikovaných možnostech nebo vysokopolygonálních modelech. Hráč má za úkol pouze řídit směr a střelbu, přičemž jediným zpestřením jsou megapráskové bomby, které slouží coby poslední záchrana. Přičtou se na herní konto, jakmile dosáhneme 100 000 bodů, přičemž ony samy body negenerují a je radno se spolehnout především na primární zbraň. Ta se náhodně mění každých 10 000 kreditů, takže nelze nalézt svůj oblíbený styl a je potřeba si zvyknout jak na lineární proudy částic, tak na lepší, plošné kropení geometrického prostoru.

TOP3
- Originál konečně na PC
- Podpora klávesnice a myši
- Grafika z Xboxu 360

Hybnou silou jsou protivníci. Běžné kosočtvercové poletuchy rychle střídají fialoví ďáblové rozpadající se po smrti v několik ještě otravnějších záškodníků, a když se na obrazovce objeví například gravitron, je zle. Černá díra (která je ve skutečnosti rudá) vychyluje z dráhy hráčovy projektily, nasává své okolí a postupně se zvětšuje. Podobných výzev je celá řada a při jejich pokořování hráč zcela zapomene, že primárně zde jde pouze o nekonečné syslení co největšího počtu bodů. K charakteristikám PC verze bude patřit podpora klávesnice a především myši, která by měla hru o něco zjednodušit, moderní grafika totožná s verzí pro Xbox 360 Retro Evolved a online žebříčky nejlepších hráčů. Jen je škoda, že budeme muset dát sbohem bonusům za určitý počet dosažených kreditů, které zůstanou pouze v osidlech konzolových mutací.

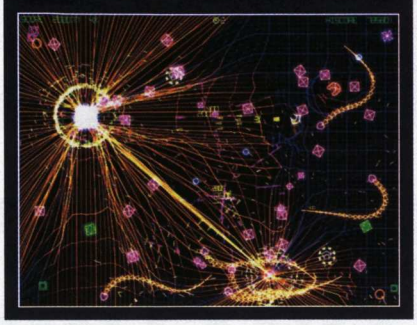
--MS



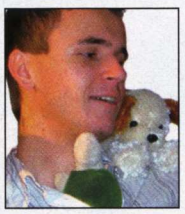
[ÚCHVATNÉ RETRO]
I starický koncept může být obalen špičkovou grafikou

INFO
[Žánr] Návyková arkáda
[Výrobce] Bizzare Creations
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] www.bizarreonline.net/gw.php
[Datum vydání] Únor 2007
PLATFORMA: PC

KDYŽ DVA DĚLAJÍ TOTÉŽ
Jelikož byly původní Geometry Wars fixovány striktně na Xbox, objevila se celá řada neoficiálních PC klonů, mezi nimiž se začaly profilovat zejména Grid Wars z dílny Marka Incittia. První verze byla vydána koncem roku 2005 a již od té doby začala svou popularitou ohrožovat prodeje původní hry. Lidé z Bizzare Creations s nasupeným Microsoftem v zádech se proto na Marka obrátili s žádostí o stažení z oběhu. Autor prosbě vyhověl, nicméně příliš pozdě. I dnes nalezneme desítky stránek, odkud si lze Grid Wars stáhnout.



NA CO SE TĚŠÍ...



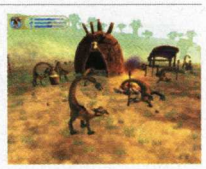
Toho Falloutu 3 se snad nikdy nedočkám

DAVID MARÁK

FALLOUT 3
[PC, Xbox 360]
[Neoznámeno]

Jestli se už dlouhá léta na něco opravdu těším, tak na návrat krále všech RPG – Fallout 3. Po krachu Interplay to vypadalo, že se třetího bratříčka již nikdy nedočkáme, ovšem společnosti Bethesda se podařilo odkoupit práva a vzít celý projekt pod vlastní křídla. A jak to vypadá nyní? Přestože je nových informací jako šafránu, je pravděpodobné, že poběží na enginu Gamebryo (Oblivion), nebude bohužel snímán z izometrického pohledu a zavítat by měl i na konzoli Xbox 360.

SPORE
[PC] [3. čtvrtletí 2007]



Snad ambicióznější multižánrový projekt tu ještě nebyl a podle všeho to Will Wright se Spore myslí opravdu vážně. Nejvíce mě fascinuje myšlenka, že si budu moci vybudovat vlastní rasu od píky – v podobě malé rozrůstající se buňky v oceánu, přes mnohonohé a hafohlavé tvory, až po starání se o celý kmen, posléze město, národ a v neposlední řadě i vesmírnou civilizaci.

THE SIMS 2: ROČNÍ OBDOBÍ
[PC] [Březen 2007]

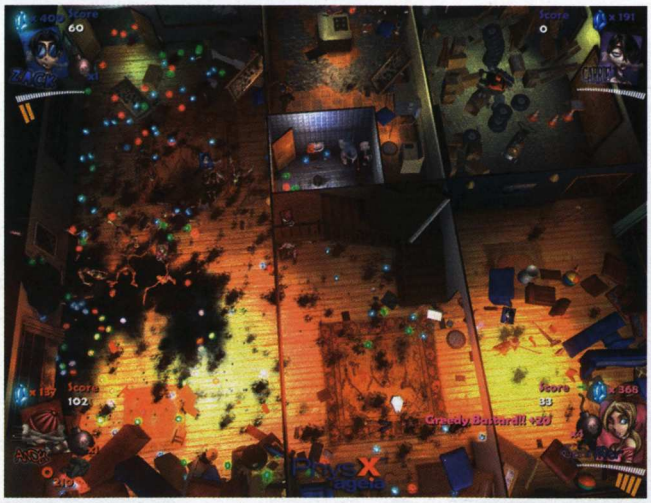
Roční období a s ním spjaté změny počasí v The Sims – sen, který se pomalu naplňuje. A přestože se jedná „pouze" o další datadisk pro druhý díl veleslavného simulátoru života, nemůže v pětici mých nejočekávanějších her chybět. Kdo z vás by (ne)chtěl uklízet sníh, hrabat listí a pálit se na slunci? Samozřejmě se můžete i nechat zasáhnout bleskem, ale v tomto případě bych asi uplatnil známé přísloví „všeho s mírou".

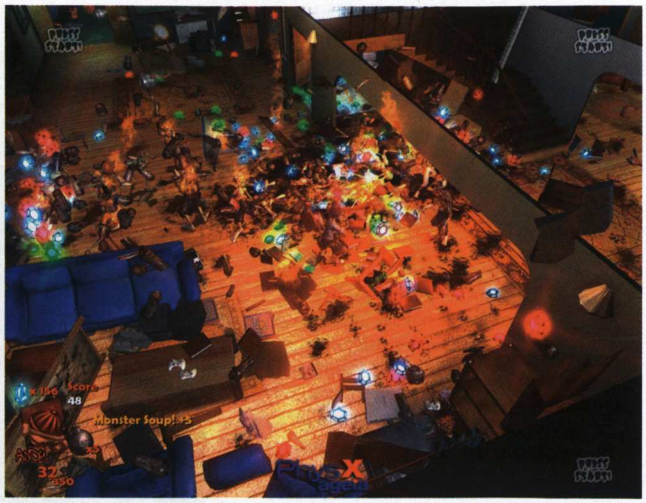
STRANGLEHOLD
[PC, PS3, Xbox 360]
[Léto 2007]

Jako řádný fanoušek kdejakých akčních filmů si nemohu nechat ujít chystanou filmově raženou akci a la Max Payne. Stranglehold kráčí především po stopách Woových filmů, mezi nimiž triumfuje Hard Boiled. Už jen proto se těším na tu nesmírně hutnou atmosféru plnou roztříštěného skla, odlétávajících kusů zdí a zběsilých letů vzduchem za zpomaleného času. A propos, kdo se na takový zážitek netěší? (nehlaste se všichni)

HELLGATE: LONDON
[PC] [2007]

Diablo 2 dodnes žádná hra nepřekonala, přestože se za dobu jeho existence objevilo mnoho vyzyvatelů. Nakonec stejně odešli s prázdnou, a proto mě opravdu zajímá, jak dopadne Hellgate: London – pekelná předzvěst pekelně propečeného RPGčka ve FPS podobě. Je sice ohrané neustále srovnávat druhý díl Diabla s jinými RPG, jenže v tomto případě by se dala udělat výjimka. Na Hellgate: London totiž pracují bývalí tvůrci z Blizzardu, což je záruka kvality.





MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

Na multiplayerové akce se hráč nemusí vždy dívat pouze z pohledu vlastních očí. Příkladem budiž připravovaná kooperativně kompetitivní řežba Monster Madness, která si toto označení řežbou jednoznačně zaslouží. Mixuje v sobě totiž všechny myslitelné prvky od nemrtvých po ufony a indiány, jen aby měl hráč se svými druhy po čem střílet a bavit se.

Hlavními protagonisty příběhu rozkouskovaného do dvaceti misí jsou teenageři Zack, Carrie, Andy a Jennifer. Na počátku se každého z nich chopí jeden hráč nebo umělá inteligence (pro případ, že po ruce není dostatek živých spoluhráčů) a jde se do akce. Monster Madness se nechalo do značné míry inspirovat staříčkou hrou zombies Ate My Neighbors (čili Zombie snědly mé sousedy), takže na celou tu spoušť se všichni čtyři aktéři dívají z ptačí perspektivy precizně vykreslované enginem Unreal 3. Aby měli hráči nad postavami dokonalou kontrolu a přehled o jejich akcích, kamera je zabírá vždy všechny. Pokud se rozeběhnou do všech stran, obraz se oddálí, aby je stačil zachytit, zatímco když jsou pohromadě, objektiv zabírá scénu přehledně z detailu.

TOP3

- Ztřeštění teenageři v akci
- Spousta nemrtvých a ufonů
- Může být dobrá multiplayerová zábava

Úkolem většiny misí bude primárně prostřílet se od začátku na konec, přičemž často narazíme na řadu menších cílů, jako když hlavní protagonisté nastoupí do létajícího talíře a musí prokličkovat sérií připravených prstenců. Občas zkříží cestu tužší boss, na kterého nebude platit klasická taktika a jenž bude odpovídat ztřeštěnosti celé hry. Kde jinde potkáme kočičí ženu, která ani v nejmenším nepřipomíná tu z Batmana, ale zasluhuje si své jméno tím, že po nás hází vřískající kočky? Podobně na tom bude i nemrtvý indiánský náčelník, ovšem na všechny si budeme moci předem připravit rozsáhlý arzenál zbraní nebo osedlat jeden z dopravních prostředků. Jsou zde výbušniny, jež přinutí každého v jejich akčním rádiu bezhlavě tančit, vozidla s kulomety, obrovský mech třímající raketomet a další.

INFO

[Žánr] Multiplayer. akce
[Výrobce] Artificial Studios
[Vydavatel] SouthPeak Interactive
[Homepage] www.monster-madness.com
[Datum vydání] Duben 2007

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

Vedle kooperativní hry nabídne Monster Madness i klasický deathmatchový multiplayer, v němž proti sobě budou hráči bojovat navzájem. Menší arény dovolí, aby si to mezi sebou rozdala čtveřice zábavy chtivých účastníků, ovšem větší mapy pohltí až šestnáct hráčů. Zatím autoři neodhalili, zda si proti sobě budeme moci zahrát na jednom počítači. Vzhledem k žánru Monster Madness by to mohlo představovat skvělou náplň pracovních přestávek a náhodných sešlostí, jimž dnes kralují kolektivní vyvražďovačky, jakými jsou Atomic Bomberman nebo Mashed.

--MS

[CHAOS]
Celé předměstí se otřese pod řáděním čtyř adolescentů

REFUSION

Českým týmům vyvíjejícím počítačové hry se snad kromě Illusion Softworks poslední dobou příliš nedaří a o to větším překvapením je zpráva o mobilizaci řady vývojářů pracujících v minulosti na hrách jako Alpha Prime nebo Mafia pod praporem nové firmy Gumpanela Entertainment. Jejich cíl je navíc ambicióznější než cokoliv předtím. Prostřednictvím hry Refusion, jejíž výroba byla zahájena koncem minulého roku, se chtějí vydat na dosud velice skromně probádaný trh masivně multiplayerových strategií. Aby toho neměli návrháři málo, obsahuje koncept hry i prvky klasické akce z pohledu první osoby, v níž se do zaměřovače dostane až 100 hráčů na 1 600 čtverečních kilometrech takřka ničím neomezeného povrchu.

Firemní engine SAM1 podporující vícejádrové procesory, shader model 3.0 a další prvky současné generace grafiky hráče postaví primárně do role bojovníků (Fighters) a pánů (Masters). Master zde má figurovat coby velitel – bude nahlížet na bojiště z dostatečného nadhledu tak, aby mohl udílet rozkazy desítkám jednotek, jež budou tvořeny živými hráči, bojovníky. Cílem bojovníka je přežít v bitevním poli. K tomu mu napomůže jednak široká paleta zbraní a vozidel, ale také budovy, v jejichž blízkosti bude moci několika kliknutími zadat příkaz k vyrobení nové jednotky. Vozidla se neomezí pouze na prozatím prezentované obrněné transportéry a rychlé čtyřkolky. Podobně jako v sérii Battlefield bude hráči umožněno usednout za kormidlo / knipl námořních i létajících strojů.

Ačkoliv je cílem Refusion zabodovat především mezi online tituly, pro jedince nepřipojené k síti zde bude připravena výpravná kampaň, jež si klade za úkol detailně zachytit a popsat celé zasazení hry, kde proti sobě na život a na smrt bojuje rasa lidí proti tzv. skoromanům (nám připadá anglický popis „man vs. skoroman" neuvěřitelně legrační). Revoluční hybrid Refusion by měl vyjít ještě před Vánoci, ovšem roční vývoj je na tak komplexní projekt až příliš krátká doba.

TOP3

- Víceúrovňová strategie a akce v jednom
- Až sto hráčů v jedné bitvě
- Mnoho jednotek, budov a strojů

INFO

[Žánr]
Multiplayerová strategie
[Výrobce]
Gumpanela Entertainment
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage]
www.refusion-game.cz
[Datum vydání]
4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

TOP 10

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍCH HERNÍCH LICENCÍ

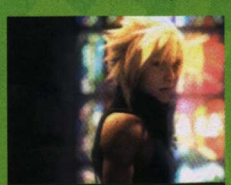
Značky hýbou světem. Úspěšný člověk jezdí do práce (pro jednu z předních softwarových firem) některým z kvalitních německých vozů v drahém obleku a po cestě vyřizuje nejnovějším modelem nejmenovaného finského komunikátoru hovory se svými luxusními blonďatými milenkami (TM). I herní průmysl funguje podobně, všiml si britský deník Independent, a sestavil žebříček jeho nejúspěšnějších značek.

[1] MARIO

Mario je herní ikona. Světoznámý instalatér, který se věnuje všemu, jen ne svému řemeslu, se dodnes objevil ve více než 200 hrách, ať již jako hlavní postava nebo ve vedlejší úloze. Prvním titulem, kde se s ním bylo možné setkat, byl Donkey Kong z roku 1981. Mario se zde původně jmenoval Jumpman.

[2] POKÉMON

Pokémoni nejsou jen seriál, který znáte z televize, ale také série skvělých RPG pro GameBoy – a pak spousta, spousta dalších titulů těžících ze známého jména, o karetní hře nemluvě. Od roku 1995, kdy vyšla první hra s tímto jménem, už Nintendo vydalo přes 50 Pokémoních titulů a počet monster se z původních 151 rozrostl na neuvěřitelných 493.



[3] FINAL FANTASY

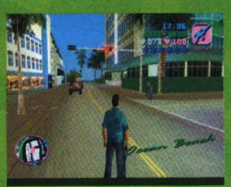
Kdo by neznal Final Fantasy, modlu miliónů (nejen) japonských RPG hráčů? I tato série, která se poprvé objevila v obchodech v roce 1987, zažila celou řadu bokovek, nemluvě o několika hrách pro mobilní telefony, třech anime sériích a dvou CG filmech.

[4] MADDEN NFL

Na čtvrtém místě by jen málokdo čekal americký fotbal. Madden NFL začal svůj hon na hráče v roce 1984 na Apple II. A byl to hon zpočátku neúspěšný. Druhý pokus, titul Madden Football, však již odstartoval zlatou éru této v USA nejprodávanější herní série.

[5] SIM SÉRIE

Série Sim her nejsou pouze nejznámější a nejprodávanější The Sims. V nekonečném výčtu příbuzných najdeme legendární SimCity, ale i méně známe SimEarth, SimTown, SimPark, SimCopter. Nekonečnou slávu nicméně značce vydobyla právě první dvě jména.



[6] GRAND THEFT AUTO

Kdo by neznal sérii, která se kromě skvělé hratelnosti proslavila i svým pochybným morálním poselstvím – a hlavně celou řadou žalob, soudních sporů a zákazů? Akční série prozatím obsahuje sedm samostatných titulů a dva datadisky pro první GTA.

[7] THE LEGEND OF ZELDA

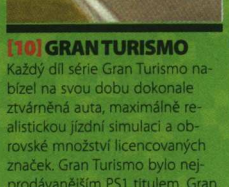
Zelda představuje tradiční mix akce, adventury, RPG a puzzle s drobnou příměsí plošinovek a závodů. Letos v lednu vyšel 13. díl série – Twilight Princess. Odhadované prodeje budou stačit k překonání GTA: sami se přesvědčíte v průběhu následujících měsíců. Možná ale kartami zamíchá připravované GTA 4.

[8] DONKEY KONG

Donkey Kong je trochu jiný případ než jeho kolegové v žebříčku. Celá řada titulů se prolíná se sérií, o níž již byla řeč – s božským Mariem. Nic to nemění na skutečnosti, že je Donkey stále populární ikonou, jednou z nejznámějších postav a že figuruje v celé řadě zábavných (a také dnes vycházejících) her.

[9] SONIC THE HEDGEHOG

Maskot společnosti Sega se na obrazovkách poprvé objevil v roce 1991 na konzoli Sega Mega Drive a v té době to byl právě Sonic kdo (dočasně) pasoval Segu do role nejvýznamnější firmy herního průmyslu. Sega o své prvenství přišla, Sonic však zůstává proslavenou postavou.



[10] GRAN TURISMO

Každý díl série Gran Turismo nabízel na svou dobu dokonale ztvárněná auta, maximálně realistickou jízdní simulaci a obrovské množství licencovaných značek. Gran Turismo bylo nejprodávanějším PS1 titulem, Gran Turismo 3 bylo nejprodávanějším PS2 titulem. V obou případech zaslouženě.

Pro zajímavost: 15. je James Bond s 30 milióny prodaných kopií, za ním s rozdílem pouhých pár tisíc kusů je Tomb Raider. **18.** je pak Command & Conquer s 25 milióny, jen těsně před Street Fighterem. **20.** je Mortal Kombat s 20 milióny, o celý milión kopií před Warcraftem. **29.** je pak Half-Life (16 miliónů) a **32.** jsou Disney série s (pouhými) 13,2 milióny.

LEFT 4 DEAD

TOP3
- Kříženec her Counter Strike a Resident Evil
- Kooperativní i klasický multiplayer
- Děsivý nakažení

Ohlášení Left 4 Dead, titulu, který spojuje dohromady taktickou akci Counter Strike a survival horor a la Resident Evil, vyvolalo mezi hráči rozporuplné pocity. Dokážete si hybrid sestávající z těchto dvou titulů představit v reálné podobě? Já, ani spousty dalších (soudě dle diskusních fór) nikoliv, vývojáři z Turtle Rock (Counter Strike: Condition Zero) jsou však opačného názoru.

Left 4 Dead si tak bude z obou zmíněných žánrů brát něco. Ocitneme se sice v klasickém survival hororu plném podivně vyhlížejících obyvatel, smrti a bezmoci, nicméně několik „tradičních" prvků bude zcela jiných. Předně porušíme odvěké pravidlo, kdy v podobném typu her prožívá příběh pouze jedna osoba – v Left 4 Dead se můžete těšit na tým čtyř lidí, kteří přežili nákazu celosvětově rozšířeného viru (příběh tedy opravdu NENÍ originální) a musejí se dostat na určité místo, ze kterého by mohli odletět pryč. Konkrétně se jedná o válečného veterána Billa, prodavače Louise, věčně nespokojeného Francise a také mladounkou dívčinu Zoey. Žádní hrdinové, nýbrž obyčejní lidé, kteří touží po „pouhém" přežití.

To ale pochopitelně nebude jednoduché. Na řadu přichází také část převzatá z Counter Strike, tedy zběsilá akce s tisíci vystřelenými kulkami. (Ne)potěšujícím faktem je, že nepřátelé nejsou mrtví (jsou zkrátka jen infikovaní virem), takže ovládají veškeré své vrozené schopnosti. Běhají rychle, přemýšlí, schovávají se, umí zacházet se zbraněmi – rovnou zapomeňte na šourající se hordy známé kupříkladu z již zmíněné série Resident Evil. Než se k vám doplazili, stihli jste si přečíst noviny a dojíst snídani.

Titul zcela očekávatelně sází na multiplayerovou akci a logicky tedy singleplayerovou část odsunuje na druhu kolej. Abychom byli přesnější, postaví se proti sobě na každé straně vždy dvě čtveřice (nakažení × nenakažení), které proti sobě budou bojovat jak v klasickém, tak kooperativním multiplayeru. Podaří se titulu sesadit stále úřadující Counter Strike?

Důležitou složkou každého survival hororu je bezesporu audiovizuální zpracování. Ani Left 4 Dead pochopitelně nebude výjimkou, což pro hráče znamená, že by si urychleně měli pořídit do pokoje lepší osvětlení. Design misí je zcela logicky sladěn do temných a celkově velice depresivních barev a odstínů, které mají za úkol hráče vystrašit. Pro silnější žárovky však nemusíte hned, Left 4 Dead vychází až v létě (PC), respektive v zimě (Xbox 360). --MD

[TLUSŤOCH]
Za jeho nadváhu vyjímečně nemůžou fastfoody

INFO
[Žánr] Survival horror
[Výrobce] Turtle Rock
[Vydavatel] Neznámý
[Homepage] www.l4d.com
[Datum vydání] 2. čtvrtletí 2007 (PC), 4. čtvrtletí 2007 (Xbox 360)
PLATFORMA: PC, XBOX 360

Předplatné na 1 rok za 779 Kč (969 Sk)

Doupě za akční cenu

Ušetříte 320 Kč
Běžná cena na stánku 1 099 Kč

Roční předplatné zahrnuje:
11 × časopis, 11 × 9 GB DVD
s plnou hrou v každém čísle,
roční přístup do klubu předplatitelů
(http://klub.cpress.cz)

Nabídka platí pro nové i obnovující předplatitele do 19. března 2007.

computer press
vydává Computer Press, a. s.
www.cpress.cz

Levnější už to nebude!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ DOUPĚ

Jak si Doupě předplatit?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 779 Kč DO779) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu.
Příklad: DO779! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.
2. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.
3. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

DOUPĚ S DVD ZA AKČNÍ CENU

THE CROSSING

Francouzské studio Arkane se řadí mezi velmi ambiciózní týmy. Jeho členové dokázali stvořit poslední pořádný dungeon Arx Fatalis, neobvyklou fantasy akci Dark Messiah of Might & Magic, přičemž jejich nový projekt The Crossing koncepčně přesahuje obě uvedené hry a chce být něčím skutečně novým. Sami autoři o hře mluví jako o kříženci singleplayeru a multiplayeru, tzv. crossplayeru, což je nové slůvko, které se jim výtečně hodí do propagačních materiálů, a přestože je o samotném titulu známo poměrně málo, přitahuje pozornost široké veřejnosti. V čem tkví jádro crossplayerového pudla?

The Crossing se bude odehrávat na území Francie blízké budoucnosti. Zasazení se nechalo inspirovat nedávnou situací plnou nepokojů a menších konfliktů na francouzských předměstích. Jako výsledek čeká hráče svět, ve kterém proti sobě bojují o vládu elitní jednotky Vyvolených proti málo organizovaným a relativní primitivním skupinám Žoldáků. Dvě strany konfliktu, dvě strany, mezi něž hráči rozdělí své sympatie. Zkřížení hry jednoho a více hráčů proběhne zajímavým, leč prozatím nesnadno popsatelným způsobem. Základním stavebním kamenem příběhu bude Vyvolený, který může plnit jednotlivé předem navržené mise sám nebo kooperativně ve dvojici s kamarádem. Vyvolený představuje špičkově vybaveného zabijáka, jenž má po kapsách poschovávána nejdůmyslnější zařízení, a je tak schopen vypořádat se s mnohonásobnou přesilou a provádět akrobatické kousky režírované ovládáním, jež hra přebírá z Dark Messiah of M&M.

V kůži Vyvolených budeme často bojovat s počítačem řízenými soupeři, nicméně když to hra uzná za vhodné a když se do hry připojí dostatečný počet lidských Žoldáků, umělou inteligenci promptně vystřídá živý hráč, jako by se instantně vtělil do původní virtuální entity. A pak teprve začne ta pravá mela! Nemělo by jít o bezcílné střílení hráčů navzájem, pro účely zábavy bude navržena řada herních situací. Obvykle bude proti dvojce Vyvolených stát desítka Žoldáků s úkolem zabránit jí dosažení určité lokace nebo cíle. Rozdílné schopnosti obou stran konfliktu mají šanci dodat hře šťávu, podobně jako tomu bylo v multiplayerové perle Alien vs. Predator. Žoldáci jsou nuceni spoléhat především na větší počet, vzájemnou koordinaci a krytí se v troskách města. Zato Vyvolení jsou již podle názvu ultimátními bojovníky vybavení nejmodernější technologií – přelétávají mezi střechami domů a efektně stínají hlavy protivníkům.

Zajímavé je, že zatímco Vyvolení budou plnit mise proti umělé inteligenci, Žoldáci mají mít možnost čekat ve speciálně navržených arénách a oddávat se klasickému deathmatchi. To dává šanci vzniku organických týmů, do nichž se hráči libovolně připojují, odpojují a nebude potřeba zdlouhavě shánět stabilní grupu k hraní. Celý titul je postaven na základech enginu Source použitého v Half-Life 2, který je na realistické městské prostředí přímo stvořen, a výsledek by tak měl vypadat o něco lépe než například mírně sterilní Dark Messiah of M&M. Prosadí se crossplayer jako nový herní žánr?

--MS

TOP3
- Nový herní styl
- Městské prostředí
- Herní situace vyplývající z crossplayeru

INFO
[Žánr]
Crossplayerová akce
[Výrobce] Arkane Studios
[Vydavatel] Valve
[Homepage]
Zatím není
[Datum vydání]
1. čtvrtletí 2008

PLATFORMA: PC

[FRAKCE]
Souboj Vyvolených proti online sebrance tu ještě nebyl

[PROGAMING]

EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP 2007

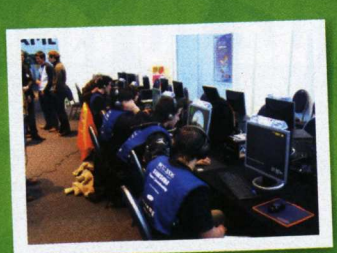
Letos již počtvrté proběhne v rámci Games Convention progamingová akce nazvaná European Nations Championship 2007, která se dá považovat za jakýsi ekvivalent Mistrovství Evropy pro hráče počítačových her. Tentokrát se vše odehraje 23.–26. srpna 2007 v německém Lipsku a soutěžní hry zůstávají stejné jako minule – Counter-Strike, Warcraft 3, FIFA 07. Turnaje se zúčastní i čeští borci, aktuálně se dává dohromady soupiska, na které určitě nebudou chybět hráči jako Giacomo, Hum4nic nebo Bonecracker.

SAMSUNG EURO CHAMPIONSHIP

Druhou významnou evropskou akcí, která již pomalu klepe na dveře, je Samsung Euro Championship spadající do olympijského podniku World Cyber Games. Šňůra turnajů začíná již 15. března a podle předběžných odhadů by se jí mělo zúčastnit více než 250 profesionálních hráčů z 25 různých zemí starého kontinentu. Vítězové si mezi sebe rozdělí odměny ve výši překračující hranici 100 000 amerických dolarů. Soutěžní hry jsou pro letošní rok Counter-Strike 1.6, Warcraft 3, FIFA 07; Need for Speed: Carbon, Dead or Alive 4 a Project Gotham Racing 3.

STŘEDNÍ ŠKOLY SOUTĚŽÍ VE FIFĚ

Českomoravský svaz progamingu ve spolupráci se společností ProGamers vyhlásil Mistrovství ČR a SR základních a středních škol ve sportovní hře FIFA 07. Do soutěže se mohou zapojit všechny domácí a slovenské školy. Jednotlivé kvalifikace do soutěže budou probíhat ve vybraných hernách PG Cyber Café a samotné finále proběhne 29. března 2007 v Praze a Brně. Více informací na webové stránce akce, která se nachází na skoly.cmsp.cz.



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Už v době vydání prvního dílu Mercenaries si Pandemici posteskli, že tehdejší generace konzolí nedokáže pojmout ani polovinu toho, co by chtěli. Přesto jsme byli uneseni neobvyklou rozlehlostí herního světa, různorodostí úkolů srovnatelnou s GTA a hlavně volností, díky níž jsme si na bitevním poli mohli dělat prakticky cokoliv. Háček to nemělo – tedy do doby, než byla ukázána světu první mise z Mercenaries 2. S příchodem dostatečně vyspělého hardwaru v podobě next-gen konzolí si totiž autoři mohli konečně dovolit vytvořit svět podle svých představ. Ten původní najednou vypadal jako betaverze.

Mercenaries 2: World in Flames by se měla od běžné akční hry lišit nejen svou rozlehlostí (člověk by po zkušenosti s prvním dílem řekl, že skok nemůže být tak razantní, nicméně opak je pravdou), ale také celkovým pojetím. Cílem vývojářů je autentický pocit. Během hraní to nebude hráč, kdo se přizpůsobuje, ale okolí. Pojem „plně interaktivní prostředí" zde nabývá nových rozměrů: na podněty hráče bude reagovat doslova a do písmene vše. Tím se nemyslí pouze destrukční model, který mimochodem také prošel generační obměnou (objekty jsou rozděleny do několika částí, takže například u džípu můžete postupně prostřelit všechny gumy, rozstřílet čelní sklo a následně celý interiér). Řeč je ale především o interaktivitě prostředí, pomalu až zavánějící adventurním žánrem.

Názorně si to můžeme demonstrovat na příkladu. Základna, stráže – klasická situace. Dovnitř vede jen jedna cesta, tu však střeží po zuby ozbrojení muži. Zabít je sami nedokážete, naštěstí se nabízí chytřejší (a také bezpečnější) řešení, jež počítá s využitím nedaleké cisterny a opodál stojícího auta. Stačí jednou dobře mířenou ranou udělat díru do nádrže cisterny, následně přilákat stráže výstřelem do čelního skla auta a potom už jen celou akci dokončit třetím výstřelem – do kapoty vozu, aby přeskočila potřebná jiskra a nádrž explodovala. Zní to složitě, autoři však slibují, že se řešení podobných situací budou nabízet sama, a bude jich rovnou několik. Absolutní svobodu při plnění misí autoři dále předvedli na dvou příkladech. První se týkal kradení tanku (stačí dovnitř hodit granát a počkat, než se interiér vytapetuje pěkně načerveno, nebo vlézt dovnitř a zkusit si to s posádkou vyříkat tváří v tvář), druhý helikoptéry (nabízí se sestřelení, můžete však chytře vrtulník získat – zaháknutím se za něj, vyšplháním po laně a zabitím pilota).

Svoboda při řešení úkolů se netýká pouze hráče samotného, ale i nepřítele. Umělá inteligence by neměla být svázána předprogramovanými postupy. Protivník bude vyhodnocovat vaše jednání a podle něj se zařídí. Situace, kdy přistanete s helikoptérou (všechny dopravní prostředky ve hře budete moct sami ovládat) a vydáte se zneškodnit nepřítele schovaného v úkrytu po vlastních, se vám může vymstít. Štvaná zvěř se může v mžiku proměnit v lovce: stačí, když vás jeden z protivníků vyláká do bezpečné vzdálenosti od helikoptéry a druhý se jí mezitím zmocní. Podobné kousky nicméně budete moct páchat i vy sami. S pomocí živého kolegy by neměl být problém se v kooperativnímu multiplayeru pomstít. --MD

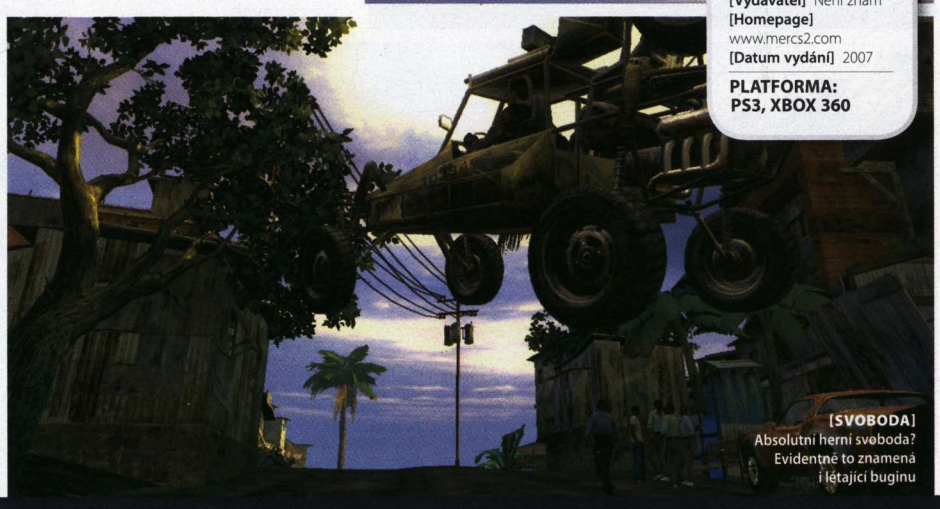
TOP3

- Plně interaktivní prostředí
- Přizpůsobivá inteligence nepřátel
- Kooperativní multiplayer

INFO

[Žánr] Nelineární akce
[Výrobce] Pandemic Studios
[Vydavatel] Není znám
[Homepage] www.mercs2.com
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: PS3, XBOX 360



[SVOBODA] Absolutní herní svoboda? Evidentně to znamená i létající buginu

NĚMECKO VÍTĚZÍ V NATIONSCUPU

V první polovině února bylo rozhodnuto o dalším mistrovi oblíbeného ClanBase NationsCupu ve hře Counter-Strike. Do finále se probojovala dvojice, která nikdy neměla vítězství tolik na dosah, jako nyní – Německo a Nizozemsko. Zvláště druhá jmenovaná země je pro mnohé velké překvapení, nicméně Holanďané v poslední době prokazovali výtečné výsledky, tudíž jejich finálová účast byla více než zasloužená. Po dlouhých bojích se nakonec šampiony stali reprezentanti Německa, kteří porazili Nizozemsko 2:0.

VIETCONG TURNAJ ZNÁ SVÉ VÍTĚZE

Nesmírně popularitě se stále těší domácí hra Vietcong od týmu Pterodon. Důkazem toho budiž právě proběhlý první letošní mezihernový turnaj v této hře. Oproti původním představám se nakonec nedostavily dva klany, takže se hrálo jen na dvě skupiny po pěti týmech. Vítězstvím v turnaji mnohé překvapil team4high (2 500 Kč + 25 volných hodin), na druhé místě se umístili stabilně výborní We.Were Immortals (1 000 Kč + 25 volných hodin) a třetí na bedně byl Czech Amateur Clan (500 Kč + 25 volných hodin).

JAK DOPADL MEZINÁRODNÍ TURNAJ V CS?

Za námi je první mezinárodní mezihernový turnaj ve hře Counter-Strike v tomto roce. Na ten dorazilo 46 týmů (230 hráčů), kteří se spolu utkali v hernách napříč Českou republikou, Slovenskem a Maďarskem. A byly to právě maďarské klany, které turnaji dominovaly. Na prvním místě se umístil tým Ancients (6 000 Kč + 25 volných hodin k hraní), druhý byl náš CZ klan (2 500 Kč + 25 volných hodin), třetí pak další Maďaři z týmu Volgare (1 500 Kč + 25 volných hodin).

SEGA RALLY REVO

Společnost Sega se v minulosti neproslavila pouze jako výrobce černých herních skříněk, které na sebe chytaly prach pod televizí každého správného konzolisty. Velkého úspěchu dosáhla rovněž prostřednictvím svých her, mezi nimiž vedle ježka Sonica vyčnívá zejména série Sega Rally, jejíž poslední díl opustil lisovny roku 1999. Zatímco s novými konzolemi již Sega s největší pravděpodobností neprorazí, vráží si podpůrnou infuzi do žil v podobě nového dílu zmíněné závodní řady, která by měla představovat revitalizaci celého žánru.

INFO

[Žánr] Závody
[Výrobce] Sega
[Vydavatel] Sega
[Homepage] www.segarally.com
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

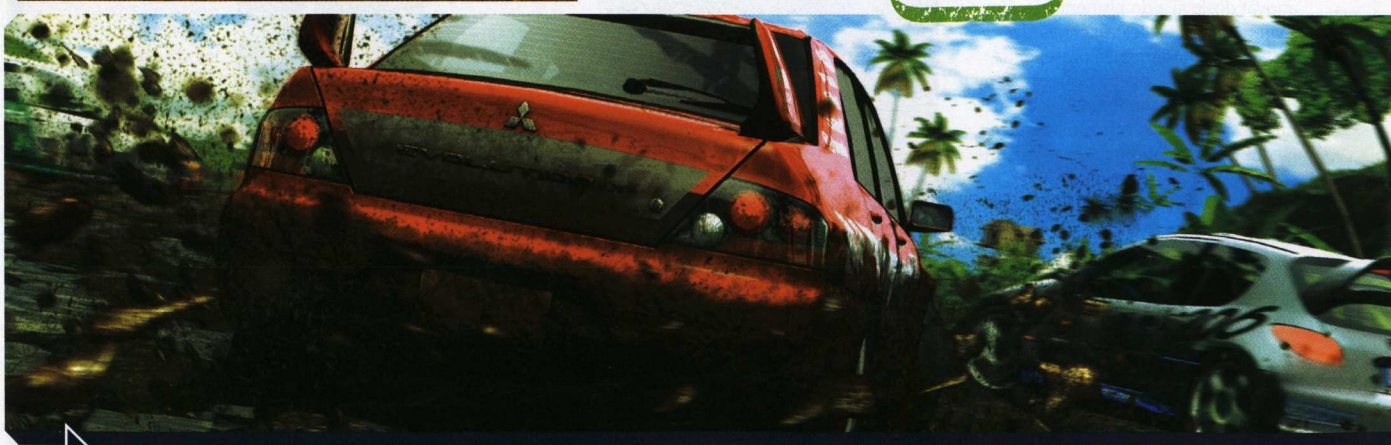
Dnešní závodní hry se předhánějí v realističnosti, věrném modelu jízdy a v počtu licencovaných součástek k namontování do našich virtuálních přibližovadel. Sega Rally Revo ale nebude vazelínou namazaným snem fanatického automechanika, nýbrž svižným závoděním s natolik zjednodušenými prvky výběru vozů, až by se ve výsledku měla na povrch prodrat čistá hratelnost. Vše bude založeno na rychlosti. Před výběrem okruhu si hráč pouze zvolí, zda si na trať vezme jeden ze svých vozů (Subaru, Peugeot a další známé značky) v úpravě pro jízdu po asfaltu, štěrku nebo prašné cestě, a pak již pouze šlápne na pedál v honbě za nejrychlejšími časy. Volba správného typu auta bude klíčová, díky pokročilé fyzice se budou automobily chovat zcela jinak na pevné vozovce než například na sněhu nebo bahně. Žádná z tratí navíc nebude položena pouze na jednom typu povrchu, budou zde zasněžené horské úseky, kamenité cesty vinoucí se podél jezer nebo klasické asfaltky v městské zástavbě.

TOP3

- Arkádové závodění
- Vyjíždění kolejí ve vozovce
- Moderní fyzika s grafikou

To, že bude mít závodění příchuť arkády, nicméně neznamená, že zde nenalezne uplatnění všudypřítomná fyzika. Nejvíce místa v tiskových prohlášeních si pro sebe urvaly zprávy o interaktivním terénu, který se v průběhu času deformuje samotnou jízdou. Bude-li hráč jezdit v kruhu, brzy se na vozovce vyhloubí koleje typické pro české dálnice, jež budou dále ovlivňovat jízdní vlastnosti. Budeme se držet v kolejích a necháme se jimi vést k vyšším rychlostem? Nebo v kritickou chvíli cukneme volantem, kola z rýh vyjedou a fyzika nás odhodí do příkopu? Ohled nebude brán pouze na takovéto situace, ale i na řadu titěrných detailů, jako například odstřikování bláta a kaluží na karosérie automobilů, kde zanechají svou viditelnou signaturu. Pokud se autoři ponoří do podobných maličkostí ještě více, nejspíše bude ke hře přikládána i elektronická houba s optickými senzory pro umytí auta po závodu:-). Umývat by mohli i naši kamarádi, neboť hra ve všech verzích bude podporovat multiplayer pro osm hráčů přes síť nebo režim splitscreen pro dva na jednom počítači.

--MS



[DROBKY]

VÝPOVĚĎ ZA SOLITAIRE

Hraní je skvělou zábavou, nikoli však v práci. Přesvědčila se o tom pětice úředníků středočeského krajského úřadu, kteří byli propuštěni po analýze činnosti jejich počítačů. Pomocí speciálního programu bylo zjištěno, že někteří až 70 hodin měsíčně (60% pracovní doby) hrají známou karetní hru Solitaire. Další hříšníci přišli o odměny do konce roku.

Zdroj: MF Dnes

SCI-FI STRATEGIE OD EXWESTWOODU

Společnost Petroglyph Games tvořená některými bývalými zaměstnanci legendárního Westwoodu (Dune 2, Command and Conquer) oznámila vývoj realtime strategie Universe at War: Earth Assault. Zápletka obřího futuristického konfliktu se bude odehrávat na Zemi, kam se slétnou frakce humanoidů i mimozemšťanů z celého vesmíru. UaW má být charakteristické zejména důrazem na realismus prostředí (jednou zničená budova bude zničená i v dalších misích) a možností změnit vybavení a silné stránky svých vojáků za chodu.

Zdroj: homepage, IGN

UBISOFT PŘIPRAVUJE „SVÉHO" DRIVERA

Značka Driver byla odjakživa chloubou vydavatelské společnosti Atari. Ta se jí však musela vzhledem k přetrvávajícím finančním potížím zbavit. Jak s ní naloží nový majitel? Ubisoft oznámil, že kromě konverzí posledního dílu jako první vydá Driver 76 pro PSP. Hra bude zasazena do New Yorku dva roky před událostmi Parallel Lines (Ubisoft tak nadále navazuje na poněkud pošramocenou image značky). Čekají nás desítky úkolů kombinujících honičky v autech s akčními scénami mimo ně.

Zdroj: Eurogamer

BBC PŘIPRAVUJE ONLINOVKU PRO DĚTI

Britská veřejnoprávní stanice BBC ohlásila, že plánuje vytvořit online svět vhodný pro děti od 7 do 12 let. Pod názvem CBBC World se skrývá projekt, který by měl zaujmout všechny „digitálně pozitivní". Hráč (uživatel?) si v něm bude moci vytvořit svého avatara a spoluvytvářet s ním virtuální univerzum. „Hra dá šanci dětem nejen komunikovat se svými přáteli, ale také podílet se na vytváření světa svými vlastními představami." Jak toho chtějí dosáhnout, ovšem tvůrci neprozradili.

Zdroj: Eurogamer

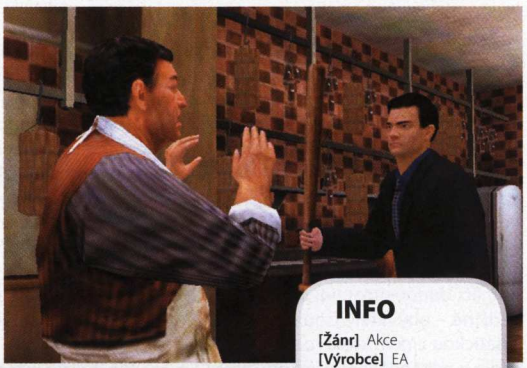
THE GODFATHER: THE DON`S EDITION & BLACKHAND EDITION

Rok poté, co vyšel černý kůň společnosti EA na platformách PC, PS2 a Xbox, chystá se přihnat také na konzole nové generace, konkrétně na PS3 s podtitulem The Don`s Edition a na Wii jako Blackhand Edition. Každá z verzí s sebou přináší i několik nutných vylepšení. PS3 edice bude obsahovat podporu nového sixaxis ovladače, který pořádně využijete skrz jeho funkci naklánění. Dále se šuška o nových misích, v nichž nebude problém přivolat si na pomoc Corleonovský zásahový tým a rozdrtit rivalskou mafiánskou rodinu. Stále se budete moci těšit z poválečného New Yorku, do kterého je zasazena stejnojmenná filmová předloha od Paramount Pictures.

TOP3
- Dva různé způsoby hraní
- Unikátní ovládání na PS3 i Wii
- Nové mise, nové zážitky

V rámci obohacování PS3 verze dojde i na možnost projít hrou na dva různé způsoby – jako svaly oplácaný Enforcer, jenž má místo mozku sklad zásobníků do Thomsona, či v roli Operatora. Toho sice nemůžeme spojovat s těmi otravy z Telefónicy, ale v podstatě bude ovládat stejné techniky boje. Slova. Množství kontaktů na policii a vládě mu dá moc umně tahat za nitky. A loutky budou muset skákat. Dočkáme se také využití železnice a loděnice, což nejen zrychlí transport, ale také nabídne nové obchodní možnosti. Škoda jen, že většina z výše zmíněného absentuje v Blackhand Edition pro Wii. V té se počítá hlavně s ovládáním pomocí wiimote i nunchaku. A to nejen v průběhu pěstních soubojů, ale i při střelbě. Další možnost stát se Kmotrem čekejte v březnu. Bude ale stát za to?

--MD



INFO
[Žánr] Akce
[Výrobce] EA
[Vydavatel] EA
[Homepage] www.godfathergame.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PS3, WII

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

„Společnosti Turbine a Midway Games dnes oznámily detaily ohledně předobjednávkového věrnostního programu pro budoucí hráče MMORPG Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Vzrušující program odmění všechny hráče, kteří si titul předobjednají, sníženým měsíčním paušálem 9,99 dolarů, přístupem k betaverzi, převedením vycvičených postav i s vybavením z betaverze do plné hry a unikátními herními předměty (Prsten obratnosti a Plášť regenerace)."

Ředitel společnosti Ritual o SiN: Episodes

Až to bude, tak to bude? Není to náhodou nejprofláklejší argument slovutných 3D Realms, kteří takto komentují termín (ne)vydání skandálního titulu Duke Nukem Forever? Neměly snad jednotlivé díly SiN: Episodes vycházet s půlročním odstupem? Od premiéry úvodní části v květnu minulého roku se o nich neobjevila ani zmínka, až veřejnost propadla obavám, že pokračování již nikdy nevyjde. Ritual však nyní odkoupila větší společnost Mumbo Jumbo a je tedy možné, že tento akt vývojáře nakopne k dalším výkonům. Nicméně je otázkou, zdali ještě bude mít o hru se zastaralou grafikou a obecně docela obyčejnou hratelností někdo zájem. Epizodická produkce vyžaduje flexibilitu a rychlost, třeba takovou, jakou ji předvádí komediální série adventur Sam & Max. První epizoda vyšla v říjnu minulého roku a nyní již vychází třetí díl!

„Přestože jsou Episodes rozsahem menší než tradiční hry, stále je s nimi nutné zacházet jako s „AAA" tituly, zejména po stránce plánování, vývoje a pilování detailů. Takže až o tom (o dalším dílu) budeme připraveni mluvit, promluvíme. Do té doby platí rčení: Až to bude, tak to bude. Stejně jako u většiny velkých titulů."

„Epizodické hraní se nejlépe prosadí v žánrech, které nevyžadují příliš nových prvků. Žánry, jež závisejí na hlavních postavách více než na lokacích uspějí v epizodickém průmyslu mnohem lépe. To je důvod, proč klademe velký důraz na tvorbu snadno zapamatovatelných hrdinů. Stále je brzy na definitivní označení žánrů, které se pro epizodické hraní hodí, ale myslím, že tradiční adventury se stálými ústředními postavami, ale vždy novou zápletkou, jsou skvělým příkladem toho, co hráči chtějí."

Ken svými slovy jen ozřejmuje důvody úspěchu Sama & Maxe, nicméně zároveň nadhodil otázku: Jsou vůbec akční hry vhodné pro epizodické vydávání? Vždyť v každém případě jde jen o probíhání chodeb a likvidování nepřátel, které se mezi jednotlivými epizodami příliš lišit nemůže, a všechny díly se tak mají tendenci slít v jeden rozvleklý celek. Na řadu by musel přijít mistrný návrhářský um typický pro Valve a jejich nové epizody Half-Life 2. Tým je schopen vytvořit tolik zajímavých a pamětihodných herních situací, že se ze vzpomínek hráčů jednoduše nesmažou, a každý díl tak zůstane jistým unikátem. Lze snad zapomenout na zombie v garážích osvětlených pouze baterkou a oduševnělou Alyx po boku Gordona Freemana?

Doživotí u Lord of the Rings Online

Co všechno musí tvůrci online her podstoupit, aby přebili lákání všeobjímajícího světa World of Warcraft? Ačkoliv doposud nebyla stanovena výše obvyklých poplatků za hraní LotR Online, bude se nejspíše pohybovat okolo obvyklých 15 dolarů, takže permanentní sleva o celou třetinu jistě přijde vhod. Co víc, za 199 dolarů si hráči navíc mohou předplatit titul na doživotí! Sporné ale je, platit za něco, čehož úspěch ještě není ani zdaleka zaručen. Pojišťují se takto autoři z Turbine proti případnému krachu hry a chtějí vybrat alespoň nějaké peníze pro případ, kdyby hráči o titul dále nejevili zájem? Dozvíme se již brzy.

GENESIS RISING:
THE UNIVERSAL CRUSADE

Dejme lidstvu zbraně a začne se vyvražďovat navzájem. Dejme mu vesmírné lodě schopné mezihvězdného letu a začne vyvražďovat mimozemšťany. Takový bude osud naší rasy v nové vesmírné strategii, v níž se ujmeme velení kosmické křížové výpravy v roli jejího velitele, statečného kapitána Iconaha. Genesis Rising líčí budoucnost lidí docela netradičně – obyvatelé jsou ovládáni fanatickou církví, která roztahuje svá křídla v nekonečném prostoru, aby získala artefakt zvaný Univerzální srdce. Jedině to může přiblížit člověka bohu a zajistit mu neomezenou vládu nad vesmírem.

Universal Crusade rezignuje na složitý 3D prostor, na kterém již pohořela řada konkurenčních real-time strategií odehrávajících se v kosmu. Veškeré taktické manévry lodí se budou odehrávat na dvourozměrné placce s volnou kamerou, přičemž již Star Wars: Empire at War vloni dokázaly, že takový přístup stále patří mezi nejlepší řešení. Autoři ze začínajícího studia Metamorf nicméně nechtějí kopírovat běžné strategie, jež dají hráči do rukou desítky jednotek a ten s nimi coby strategická uklízečka zametá mapu. Genesis Rising se soustředí na taktičtější potyčky malého počtu lodí. Ty budou mít vedle standardního útoku hned několik zvláštních schopností, jako například doplňování života ze zničených protivníků nebo genetickou přestavbu podle dané situace. Život a geny u kosmických lodí? Nejde o pomatení smyslů, nýbrž o novou technologii, díky níž lidstvo své stíhačky a křižníky doslova pěstuje.

Biologické inženýrství nám dá do rukou zajímavé možnosti, jak reagovat na nenadále přepady nebo uzpůsobovat svou taktiku aktuálnímu stavu na bojišti. Narazí hráč na přesilu a dostává na biomechanický frak? Pak nechá svým lodím zesílit organické pancéřování. Pokud naopak potřebuje palebnou sílu, narostou korábům dodatečné torpédomety, ovšem jen v případě, že budou mít nastřádáno dostatečné množství suroviny zvané bloodair. Krvavý vzduch se nachází na určitých místech galaxie, ale lze jej extrahovat i z mrtvých plavidel společně s nepřátelskou DNA, která bude představovat hlavní prvek při objevování nových technologií.

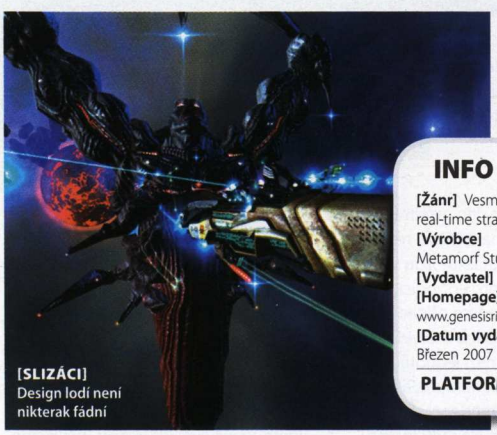
TOP3

- Design organických lodí
- Nelineální kampaň
- Menší měřítko vesmírného boje

[LOĎ] Vesmírná lod, nebo halloweenská maska?

O tom, že Metamorf Studios jdou vlastní cestou, svědčí i absence typického objevování mapy; v Genesis Rising hráč vidí vše již na počátku každé mise. To je logické, zrak senzorů ve vesmíru pronikne neuvěřitelně daleko a není důvod, aby bylo cokoliv zahaleno mlhou. Dalším originálním prvkem je větvená kampaň, kdy budeme mít možnost ve filmečcích mezi úrovněmi ovlivnit další skladbu misí volbou několika odpovědí v dialozích Iconaha s dalšími postavami. Universal Crusade láká pozornost jak svou netradičností, tak zajímavým, řádně slizkým designem organických lodí. Již nyní jsme zvědavi na výsledek.

--MS



[SLIZÁCI] Design lodí není nikterak fádní

INFO

[Žánr] Vesmírná real-time strategie
[Výrobce] Metamorf Studios
[Vydavatel] Dreamcatcher
[Homepage] www.genesisrisinggame.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC

JEDNOU VĚTOU

LOTR: WHITE COUNCIL možná není úplně mrtvým projektem, ale jeho vývoj byl oficiálně **POZASTAVEN**.

Očekávané **RPG TWO WORLDS**, o němž se hovoří jako o možném konkurentovi Gothicu a Oblivionu, bylo **ODLOŽENO NA KVĚTEN** tohoto roku, důvodem je zejména doladění multiplayeru.

Eidos oficiálně potvrdil **VÝVOJ DRUHÉHO DÍLU AKČNÍ HRY JUST CAUSE**, jehož předchůdce se prodá za rok asi milion kusů.

Kromě Just Cause Eidos připravuje **POKRAČOVÁNÍ TOMB RAIDERA** (Anniversary), **HITMANA** (detaily dosud nebyly oznámeny) a **CHAMPIONSHIP MANAGERU**.

Zajímavě vypadající **ADVENTURA GRAY MATTER** od Jane Jensen (tvůrkyně trilogie Gabriel Knight) byla **ODLOŽENA** na první čtvrtletí roku **2008**.

JÍZDNÍ ŘÁD ÚNOR/BŘEZEN

PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
18.12	19.12	21.02 Únorové Doupě svíráte ve svých rukou, a jakkoliv byly předcházející týdny chudší na nové hry, plně vám to vynahrazujeme v ostatních aspektech – bohatou porcí preview, rozsáhlým tématem čísla nebo speciálem o handheldu NDS.	22.02 **Crackdown** (X360) **Sam & Max Episode 4** (PC) **Virtua Fighter 5** (PS3)	23.02	24.02	25.02
26.02 Jade Empire: Special Edition (PC)	27.02 Bullet Witch (X360) Formula One Championship Edition (PS3) The Sims 2 Seasons (PC)	28.02 Galactic Civilizations II: Dark Avatar (PC)	01.03 **Age of Pirates: Captain's Blood** (PC) **Heart of Empire: Rome** (PC) **Mario Party 8** (Wii)	02.03		
05.03 Titan Quest: Immortal Throne (PC) Tortuga – Two Treasures (PC)	06.03 Burnout Dominator (PS2) Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PC, X360) Medal of Honor: Vanguard (Wii) MotorStorm (PS3) S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (PC)		08.03	09.03		
12.03	13.03 F.E.A.R. (PS3) God of War II (PS2) Silverfall (PC) Sparta: Ancient Wars (PC) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)	14.03 Coded Arms: Contagion (PSP) Full Auto 2: Battlelines (PSP) Prince of Persia Rival Swords (PSP, Wii)				
19.03	20.03 **Armored Core 4** (PS3) **Driver: Parallel Lines** Atari (PC, Wii) **Genesis Rising** (PC) **Uefa Champions League 2006–2007** (PS2, PSP) **Virtua Tennis 3** (PS3, X360)	21.03	03		24.03	3
26.03	2	3.03			31.03	4

TAJNÝ TIP: S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

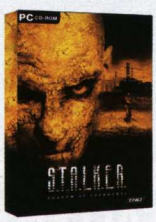
Možná vás zarazí, že po řadě problémů, desítkách odkladů a holí, které nad výtvorem S.T.A.L.K.E.R. zlomila řada fanoušků a novinářů, je právě ukrajinské dílo naším žhavým tipem. Proč? Máme stále důvod věřit, že díky řadě prvků nabídne zábavu, která se od dnešních střílečeek liší.

■ Originalita. Když přemýšlíte, kam S.T.A.L.K.E.R. zařadit, stále mnozí hovoří o střílečce – jenže hra není o pobíhání se zbraní v ruce a zabíjení desítek nepřátel.

■ Simulační systém života. Přestože tvůrci museli slevit z původních plánů, rozvinou před námi neobvykle reálný systém chování všech postav kolem vás, který se dynamicky mění v závislosti na okolnostech. Zkušenosti to potvrzují.

■ Herní doba. Tvůrci hovoří o 40 až 60 hodinách, vždy v závislosti na postoji hráče – můžete se pokoušet sledovat hlavní dějovou linii, nebo prozkoumávat svět kolem vás a věnovat se sekundárním úkolům.

■ Bohatý příběh. Dějová linka má nabídnout mnoho větví a cestiček, které na konci vyústí v sedm odlišných konců. Že by po dlouhé době hra, kterou budeme ochotni po dohrání vyzkoušet znovu?



21.03. DOUPĚ

Chudé období posledních týdnů končí! Od konce února budou herní vydavatelství řádit – a my vám kromě vyčerpávajících recenzí řady očekávaných hitů nabídneme i PS3 speciál se zhodnocením konzole, stejně jako u nás dostupných her. To vše a mnohé další v březnovém Doupěti.

FLATOUT ZNOVU OŽÍVÁ

Před časem si svou premiéru mezi hráči odbyl druhý díl skvělé automobilové / kaskadérské simulace Flatout a nyní už se rýsuje další hra využívající známé značky. **Flatout: Ultimate Challenge** je vůbec prvním počinem studia Bugbear Entertainment na konzoli Xbox 360 a v zásadě půjde o předělávku druhého dílu na zmíněnou platformu. Oproti svému vzoru by měl nabídnout 12 nových vozů, několik desítek nových módů a úkolů a samozřejmě multiplayer skrze Xbox Live. Hra dozná notných vylepšení i po grafické stránce, vozy budou mít téměř třikrát více polygonů, během jízdy narazíte na více zničitelných objektů atp. V plánu je také pravidelné vydávání nového obsahu prostřednictvím Xbox Live Marketplace.

BATTLEFIELD 2142 ÚTOČÍ NA SEVER

Nemuseli jsme čekat dlouho a první informace o připravovaném přídavku (tzv. booster packu) pro povedenou akci Battlefield 2142 jsou na světě. Rozšíření ponese podtitul **Northern Strike**, bude uvedeno letos na jaře, a mělo by sledovat události po vypuknutí konfliktu mezi jednotkami EU a Pan Asian Coalition, které si vybudují základnu v opuštěných oblastech střední a severní Evropy. Northern Strike nabídne především trojici nových map (Port Bavaria, Bridge of Remagen a Liberation of Leipzig), dvě zbrusu nová vozidla, 10 bonusů, mírně modifikovaný mód Conquest a možnost zahrát si mód Epic Titan na dvou nových mapách.

LEGIONÁŘEM PRO SVOBODNOU AFRIKU

Chutná vám realita ve hrách? Pak budete mlaskat blahem u nově ohlášené hry **Code of Honor: The French Foreign Legion** od polských City Interactive, kteří nám naservírují pohled na práci vojáků v cizineckých legiích operujících v Pobřeží slonoviny. V zemi, jež je jinak vítaným turistickým cílem, vypukla občanská válka a hráč se bude v roli legionáře pokoušet o urovnání konfliktu. Ačkoliv by hra měla být postavena na skutečných událostech a dle autentických reálií, vlastní hratelnost bude ryze arkádového ražení. Na ničení protivníků budete mít solidní arzenál zbraní a dokonce i několik dopravních prostředků (např. helikoptéru Gazelle). Datum vydání je stanoveno již na tento měsíc.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

VIZE ZKÁZY JMÉNEM FALLEN EARTH

Píše se rok 2154 a svět se ocitá po nukleární katastrofě. Pozůstatky lidské rasy se snaží vybudovat novou společnost a vyrovnat se s neblahým osudem, který je postihl. Země se v této době stává nehostinným místem, kde se střetávají skupinky různě technologicky vyspělých lidí. Hráč se stane příslušníkem jedné z šesti frakcí, které budou soupeřit o nadvládu nad zbídačeným světem a snažit se urvat si své místo na slunci. Postupně také odhaluje střípky příběhu a zjišťuje, co svět uvedlo do stavu, v jakém se nachází. Zhruba takový je v kostce příběh připravované MMORPG jménem **Fallen Earth**. Další informace, jako třeba přesné detaily nebo datum vydání, známy prozatím nejsou.

VIN DIESELA HONÍ JEHO MINULOST

Svět mafie, ilegálního obchodu, drog a automobilových honiček nabídne chystaná hra **The Wheelman** podle stejnojmenného akčního filmu. Hlavní roli si ve filmu a stejně tak hře střihne Vin Diesel, který se snaží uprchnout před svou minulostí do Barcelony. Věci se ovšem ne vždy povedou tak, jak si je plánujeme, a hlavní hrdina ani zde nenalezne hledaný klid. Hra by se měla soustředit na dovádění v autech, provádění různých kaskadérských kousků, ale stejně tak na dech beroucí akční souboje. Vedle singleplayeru se silnou příběhovou linií bude důraz kladen i na multiplayer, kde budete moci své řídící umění ukázat hráčům z celého světa. Hra se plánuje pro PC i konzole nové generace na konec tohoto roku.

ŽIVOT V JAPONSKU JAKO HRA

Once Upon a Time in Japan: Earth je první hra z plánované adventure trilogie od týmu Abborado Studios, která nás přenese do dalekého Japonska. Hráč zde bude mít možnost poznat tamější svět, přírodu, zvyky a obyčeje. V prvním díle, který se bude odehrávat v 17. století, se vtělíme do kůže samuraje Zenjira, jenž byl po dlouhém období pokoje nucen vytáhnout katanu a vydat se na dlouhé dobrodružství za nalezením klidu a míru. Hra by měla být klasickou adventurou hojně prokládanou puzzly a hádankami. Samozřejmostí je stylová grafika. Termín vydání nebyl přesně stanoven, počítá se však maximálně s koncem letošního roku.

Michal Acler, vedoucí sekce CD/DVD
Milovník pařmeho léta a nenáročných her

BYZNYS

PLAYSTATION 3 DORAZÍ V BŘEZNU!

Po mnoha „zaručených" informacích a nekončícím množství spekulací vydala mateřská Sony oficiální stanovisko k uvedení PS3 na další světové trhy. Playstation 3 dorazí do Evropy 23. března 2007, ve stejný den bude zahájen prodej také v České republice. Oficiální cena pro Evropu byla stanovena na 599 eur, pro domácí trh předběžně platí cena 16 810 Kč, která nebyla překvapivě oproti ostatním státům Evropy navýšena (výraznější změny kurzu koruny k Euru však mohou její výši ještě dále upravit).

Sony také potvrdila strategii, podle níž nehodlá v Evropě nabídnout levnější model konzole, k dispozici tak bude pouze dražší 60GB verze. V den zahájení prodeje se mohou případní zájemci těšit na tři desítky her (mimochodem: nejvíce v historii značky Playstation), z nichž řada si v té době odbude premiéru (řeč

je zejména o dvojici F.E.A.R. a Oblivion). Doplňkem „velkých" titulů je nabídka online služby Playstation Network.

Stanoveny byly také ceny příslušenství, jejich cena na českém trhu však prozatím zůstává neznámou. Sixaxis ovladač přijde v zahraničí na 50 eur, HDMI nebo komponentní AV kabel na 25 eur, za stejnou cenu pořídíte také dálkový ovladač Blur-Ray disků.

THQ PLÁNUJE PŘÍJEM 5 MILIÓNŮ Z HERNÍ REKLAMY

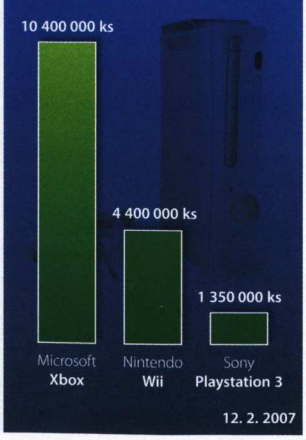
Rostoucí potencionál herní reklamy se odrazil na očekávaných příjmech společnosti THQ pro fiskální rok 2008. Firma v daném období počítá s příjmem 5 milionů dolarů, jež má zajistit umístění in-game reklam do připravovaných her. CEO firmy Brian Farell k tomu podotknul, že nebude překvapen překročením zmíněných plánů. Segment herní reklamy podle něj vykazuje silný růstový potenciál. Firma je navíc přesvědčena o zájmu potenciálních inzerentů, které má přilákat směsice čerstvě ohlášených titulů – návrat chystají série Stuntman, MX, Destroy All Humans, Juiced a také Red Faction.

NINTENDO A EA V ČÍSLECH

Pozitivní finanční výsledky posledního čtvrtletí loňského rohu, takové jsou až na výjimky zprávy většiny herních firem. Stále obdivuhodná se zdá být pozice japonského Nintenda, které dosáhlo v daném období růstu zisku o 43 %, na němž se vedle launche konzole Wii podílely také pokračující silné prodeje konzole NDS a s ní spojených her. Celkem 19 her z portfolia firmy přesáhlo v prodejích hranici jednoho milionu kopií, zajímavé je také jejich rozložení napříč platformami (13 her pro DS, 3 pro Wii a 3 pro GBA). Zajímavě zní také zpráva o oficiálních prodejních výsledcích konzole Wii, jíž se podle údajů Nintenda prodalo 3,19 miliónů kopií – z regionů má hlavní zastoupení Severní Amerika (1,25 miliónů), následovaná Japonskem (1,14 miliónů). Nintendo zároveň potvrdilo plán vyexpedovat šest miliónů konzolí Wii do konce března letošního roku.

Také hráč číslo jedna mezi vydavateli, společnost Electronic Arts, hýří spokojeností. Firma odhalila rekordní výnosy pro období okolo loňských Vánoc, které dosáhly téměř jedné miliardy eur. Stěžejními tituly v dosažení těchto výsledků se staly Need for Speed Carbon, FIFA 07, The Sims 2: Pets a Madden NFL, které bez výjimky překročily metu tří miliónů prodaných kopií. V Evropě byla dle očekávání nejsilnější poslední FIFA, zajímavý je podíl next-generačních projektů, které se na výnosech podílely z jedné třetiny.

ODHADOVANÉ PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE



CHCETE PS3? KUPTE TAKÉ PSP!

Řetězec HMV zvolil ve Velké Británii překvapivou obchodní strategii. PS3 je v jeho nabídce dostupná v balíčku, jehož součástí je vedle next-gen konzole také handheld PSP spolu s dvojicí her Killzone: Liberation a Gangs of London. Podle informací, které obchod poskytnul, bude mít při zahájení prodeje k dispozici pouhých pět tisíc kusů konzole a při jejich expedici upřednostní zájemce ze zmíněné „speciální" akce. Nabídka firmy dává vzpomenout na situaci v USA, kde byly balíčky konzole s dalším příslušenstvím hitem v předprodejích, stejně jako při zahájení samotného prodeje. Podle vyjádření firmy je speciální nabídka součástí strategie, pomocí níž chce firma přinutit Sony navýšit počty přislíbených konzolí.

STŘÍPKY:

World of Wacraft: Burning Crusade opět předčil očekávání, když se jej za první den prodalo 2,4 miliónů kopií. Blizzard navíc potvrdil, že jeho příští MMORPG nebude další World of Warcraft, ale zcela nový projekt (zřejmě však z univerza jiné z legendárních značek firmy).

Sony nevyloučila možnost snížení ceny konzole Playstation 3 již v průběhu letošního roku. Takovou možnost naznačil v rozhovoru pro New York Times Takao Yuhara, víceprezident Sony Corporation.

Japonská výstava Tokyo Game Show nezmění oproti předpokladům svůj formát, ročník 2007 však nabídne její prodloužení. Veletrh potrvá od 20. do 23. září, tedy o den déle než doposud. První dva dny budou věnovány odborné veřejnosti, následující dva běžným návštěvníkům. Po rapidních změnách americké E3 je očekávána vyšší účast zahraničních studií.

THQ reagovalo na příznivé finanční výsledky posledního čtvrtletí loňského roku (zisk téměř 47 miliónů eur) akvizicí kanadského studia Mass Media, doposud známého tituly Shrek Super Party nebo PS2 verzí akce Full Spectrum Warrior. THQ se navíc pochlubilo statistikou, podle níž je číslem jedna mezi third-party vývojáři handheldu NDS.

Australské úřady zakázaly prodej fotbalové hry Blitz: The League kvůli možnosti dopování, jež může ve hře dopomoci k lepším výsledkům.

Electronic Arts zaměřují svou pozornost k platformám japonského Nintenda – aktuálně se ve vývoji nachází 15 titulů pro NDS a Wii, z nich vyniká ohlášená konverze šílenosti Spore také pro handheld DS. Plán EA je jasný – uzurpovat pozici nejsilnějšího vydavatele hned po mateřském Nintendu.

Překvapivě také japonští Square Enix licencovali Unreal Engine 3, na jehož základech vyvinou příští tituly pro PC a konzole nové generace. Firma se tak rozhodla dále nevyvíjet vlastní grafické řešení, na něž jsme u ní byli doposud zvyklí.

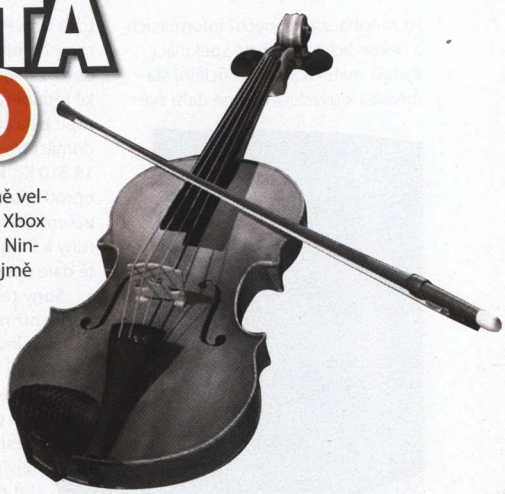
Ken Harward, CEO vývojářského studia Ritual Entertainment, potvrdil zvěsti o ukončení vývoje projektu SiN Episodes, jehož existenci uzavřelo vydání loňské první epizody. Informace o ukončení vývoje přichází několik týdnů po odkoupení studia firmou Mumbo Jumbo.

Kamil Gric, šéfredaktor
Ztrácí důvěru ve správné postavení planet

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

NEVERSOFT CHYSTÁ VIOLIN HERO



TEXAS – Fenomenální úspěch obou dílů hry Guitar Hero přivedl vydavatelskou společnost RedOctane nejen k novým vývojářům, ale především nápadům. Nejenže se o další díl Guitar Hero postará místo Harmonixu studio Neversoft, známé především díky skvělému Tony Hawkovi, ale také stejný tým začne pracovat na zcela nové sérii Violin Hero.

Ta má ke hře přivést početné skupiny příznivců vážné a jazzové hudby, které dosud vydavatel zcela opomíjel. Vydání hry Violin Hero je plánováno na konec letošního roku. Kromě samotného disku najdete v objemné krabici také speciální umělé housle, ne nepodobné kytaře z Guitar Hero, se čtyřmi velkými barevnými tlačítky, a samozřejmě smyčec. Úkolem hráče pak bude přesně mačkat tlačítka a navíc správně šmidlat smyčcem. K dispozici bude početný playlist, na kterém se vyřádí jak příznivci klasiky, tak i jazzu.

Hra vyjde kromě velkých konzolí PS3 a Xbox 360 také pro PSP a Nintendo DS, samozřejmě s poněkud zmenšeným ovladačem, takže klidně budete moct fidlat ve vlaku, tramvaji nebo autobuse.

BIOWARE BUDE DĚLAT KRESLENÉ SERIÁLY

OTTAWA – Po Oddworld Inhabitants se další obětí stále nenasytnějšího herního průmyslu stává známé herní studio BioWare. Klasici žánru RPG, kteří dali světu například Baldur's Gate nebo Neverwinter Nights, se nyní po vzoru Oddworld Inhabitants hodlají soustředit především na kreslené seriály. „S vypráveným příběhů máme obrovské zkušenosti, a tak nevidíme důvod, proč je nevyužít také na poli televize," svěřil se nám exkluzivně Ray Muzika, ředitel BioWare. Kromě toho nám také prozradil, že prvním seriálem bude temná manga ze středověkého fantasy prostředí inspirovaná právě sérií Baldur's Gate. Výtvarný styl japonské mangy zvolili BioWare zejména proto, že díky tomu mohou zasáhnout obrovskou cílovou skupinu. Jednak samozřejmě Japonsko, ale také USA a Evropu, kde má manga obrovské zástupy fanoušků. Dále BioWare jednají také s LucasArts o možnosti kresleného manga seriálu na motivy her Star Wars: Knights of the Old Republic.

BUNGIE: HALO 2 JSME FAKT POSR%%$...

NEW YORK – Jako opaření zůstali stát příznivci studia Bungie a herní série Halo, když si v britském neortodoxním magazínu EDGE přečetli reportáž přímo ze sídla společnosti. Vedoucí technického vývoje Chris Butcher emotivně přiznal, že v závěrečné fázi vývoje Halo 2 neměli prakticky žádný čas na vychytávání chybek a nedodělků. „Halo 2 je o tolik horší, než mohlo být! Ničí mě o tom jenom přemýšlet. Dokonce i multiplayer v Halo 2 je jen slabým odvarem toho, čím mohl a měl být, kdybychom měli dost času. Je to neuvěřitelný. Do hajz^$,

vždyť já ani to Halo 2 v multiplayeru nemůžu hrát. Fakt ne. A to je taky důvod, proč jsem si jistý, že Halo 3 bude o tolik lepší." A Butcher (mimochodem, v překladu „řezník") není zdaleka sám, kdo si dovolí se do Halo 2 strefovat. Prakticky každý zaměstnanec Bungie, když se ho zeptáte, vám řekne to samé. A pak že se upřímnost mezi herními vývojáři nenosí!

STALO SE:

- David Sláma, náš redakční mistr bojových umění, si díky dlouholeté známosti s Johnem Woo střihne epizodní roličku v očekávaném herním trháku Stranglehold. Blahopřejeme, Davide!

- Kamilovi se přemnožili králíci. Kdo by měl zájem o pěkně vycválané králíčky, kteří neumějí ani hrát fotbal, ani zpívat, ale zato umějí krásně tančit, ať Kamilovi napíše na redakční email.

- Michael Stern se chtěl ještě před vydáním pecek, jako je nový Medal of Honor nebo Brothers in Arms, naučit ovládat padák, aby mu hraní šlo lépe. Zapsal se proto na parašutistický kurz. My jsme mu to rozmlouvali. Celá redakce. Ale znáte Sterna. No, prostě, abych to zkrátil, Michael už pro Doupě ani nikoho jiného nikdy nic nenapíše.

- Redakce upřímně děkuje za všechny dárky, které jste nám, naši milí čtenáři, stačili doposud vhodit do schránek. Nicméně Vánoce jsou už dávno pryč, a tak vás snažně prosíme: už nic nenoste! Jinak, největší radost měl samozřejmě Honza Morkes z těch krásných tygrovaných spoďárů. Přiznejte se, kdo jste mu je dal?

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

PlayStation 2

1599 Kč

PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

Každá 10. hra zdarma
více na www.gameexpres.cz
a www.gameexpres.sk

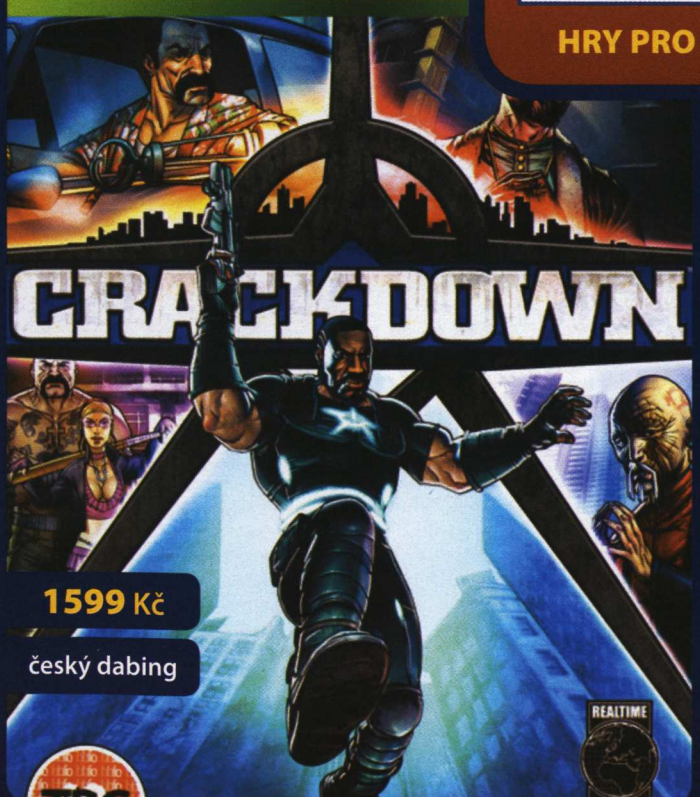
1099 Kč

WWW.GAMEEXPRES.CZ
WWW.GAMEEXPRES.SK

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

HRY PRO VŠECHNY

XBOX 360



1599 Kč

český dabing

Wii

1699 Kč

OBJEDNÁVEJTE NA INTERNETU:
www.GameExpres.cz
www.GameExpres.sk

OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

OSOBNÍ ODBĚR (pouze po tel. objednání)
Expres Stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres Stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH
a platí do vyprodání zásob.

THE ELDER SCROLLS OBLIVION: SHIVERING ISLES

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Kolonizuje Ameriku českými vojsky, vykořisťovatel!

INFO

[Žánr]
Datadisk pro RPG roku 2006
[Výrobce] Bethesda
[Vydavatel] Take 2
[Homepage]
www.elderscrolls.com/games/shiveringisles_overview.htm
[Datum vydání] Jaro 2007 (pravděpodobně březen)

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

Exkluzivní výlet za dementy a maniaky do centra Londýna!

Co je to schizofrenie? Třeba když vystoupíte v Londýně z letadla a následně vás na první křižovatce přejede auto, které nepochopitelně jezdí po levé straně. Začnete si dávat pozor, ale výsledkem bude jen zmatené rozhlížení se ze strany na stranu, protože mnohaleté návyky se jen tak za pochodu ukecat nedají.

Jak ve zvláštní škole

Ano i ne. Pokud čekáte radikální zásah do konceptu, likvidaci kontroverzního „levelovaného" obsahu či jinak řešené souboje, na rozechvělých ostrovech je nenajdete. Jakkoli se tvůrci dušují, že Shivering Isles je opravdu plnohodnotným datadiskem (nemá nic společného s filozofií přídavku Knights of The Nine), pořád jde „jen" o datadisk.

Nebudu se bát?

Zasazení do hry je poměrně přirozené a „moderní". Datadisk se nesnaží trapně natahovat hlavní zápletku ve

> **„ZAPOMEŇTE NA ZMĚNU LOGIKY FUNGOVÁNÍ, NECHTE SI ZAJÍT CHUŤ NA ÚPRAVY ENGINU, NIC Z TOHO SE NEKONÁ**

Budete si připadat zmatení, nejistí, ohrožení. Stejně jako Shivering Isles, země kontrastů a bizarností. Dějiště datadisku pro hru roku 2006.

Doupě přesto svoji duševní rovnováhu risknulo a vydalo se na „nepřátelskou" půdu. Jako jedno z prvních světových médií jsme měli v britské metropoli možnost ozkoušet PC i Xbox 360 verzi přídavku pro Oblivion a zároveň vyzpovídat jeho tvůrce. Je na co se těšit?

Zapomeňte na změnu logiky fungování, nechte si zajít chuť na úpravy enginu, Shivering Isles vsází na nový a originální svět!

Dostanete se do něj prostřednictvím nově se zjevivšího portálu nedaleko Bravilu. Shivering Isles jsou jednou z plání Oblivionu, kterou si však k obrazu svému přetvořil daedrický princ Sheogorath. Na červenočerný Oblivion můžete zapomenout. Shivering Isles jsou spletencem dvou říší – Mania a Dementia – a jedna je zvláštnější než druhá. Dohromady tvoří novou mapu o rozloze zhruba čtvrtiny původního Cyrodiilu a slibují zábavu na 30 hodin.

stylu „a mrtvý zlosyn (nebo jeho bratr / otec / mončičák) opět povstal a vy jej musíte zlikvidovat znovu, tentokrát jednou provždy", ale rozvíjí zcela jiný příběh, nezávislý na dění v jedné z tamrielských provincií.

Shivering Isles jsou v pěkném průšvihu a Sheogorath potřebuje někoho, kdo mu jeho vypiplané dítko pomůže zachránit. Cizí síly se totiž snaží ostrovy zničit a jediný, kdo tomu může zabránit, je smrtelník z obyčejného světa. No a jelikož nikdo schopněj-

ší není, máme tu ideální povolání pro vás. Nic ale nebude jen tak zadarmo. Sheogorath sice má problémy, ale kvůli tomu rozhodně nepřijme jen nějakého obyčejného hejska. Vaším úkolem tak bude postupně získávat respekt a někdy v budoucnu opravdu zachránit celý svět.

Nejdřív se do něj ale musíte dostat, což není úplně jednoduché! Po projití portálem se objevíte na okraji vesničky, jejíž obyvatelé sice po přesunu do dementně-maniacké říše touží, ale není jim to nic platné. Bránu totiž hlídá obří strážce, který na propustky nehraje. Navíc má jediné klíče od brány do Shivering Isles a nepůjčil by je ani kamarádům (kdyby tato zrůdička nějaké měla). Jak z toho ven? Frontální útok nikam nevede, o čemž vás přesvědčí skupinka dobrodruhů (kódové označení „bylo nás pět, zbyl jeden"), a tak musíte začít pátrat v městečku samotném, najít chytrým vyptáváním slabé místo potvory a následně získané znalosti zákeřně využít v boji.

Pestrobarevné pohřební omalovánky

Úkoly v datadisku nejsou jednoduché, většinou se komplikují a zamotávají, stejně jako v mnohých misích původní hry. Po pokoření strážce je hráč vržen do světa, v němž nic není normální. Mania je křiklavými barvami zářící země plná podivných barev, tvarů a neméně zvláštních rostlin, jež u některých pamětníků vyvolává vzpomínky na Morrowind. Dementia je stojící deprese, temná nehostinná oblast, kde neustále prší a fauna s flórou využívají například zákeřných jedovatých oblak.

Shivering Isles nabídnou zhruba tucet nových postav, částečně spjatých s každou provincií (některé budou univerzální). Nejde jen o tuctovou výplň, Grummité, představující původní domorodé obyvatele světa, mají své primitivní klanové struktury, vlastní historii a narazíte i na knihy, jež je důkladně popisují. Jako všechno v Shivering Isles, i další kreatury jsou z kategorie podivných. Rozložité stromovité enty s desítkou očí ani jinak nazvat nelze. Potkáte ale i bezsrsté psy, nechutné hmyzáky nebo podivné hroudy masa s otvorem uprostřed hlavy.

Na každé platí trochu jiná strategie. Gnarlové (alias enti s očima) jsou sice nepřátelští, když je ale osvobodíte z grummského vězení, začnou své exvěznitele nahánět po celé oblasti a ušetří vám práci. Grummité jsou vůbec zvláštním světem. Na světě se vyskytují v mnoha exemplářích a druzích. Válčit budete s malými skorožábami, ale i dospělými bojovníky, lučištníky nebo mágy.

Politologové by měli z datadisku radost. Shivering Isles jsou skvělým příkladem konfederativního uspořádání, každá země má své vojsko, vůdce a jediné, co je spojuje, jsou chorobné myšlenky prince Sheogoratha. Proti vojákům (lépe řečeno vojačkám) Dementie a Manie se postaví rytíři pořádku, kteří sice rovněž příliš konvenčnosti nepobrali, jejich běloskvoucí image z nich však dělá jasného protivníka barevných ostrovů. Jsou to právě oni, kteří stojí za celým spiknutím, i když tvůrci prozatím odmítli prozradit jejich pohnutky.

OBLIVION NA PS3

Zatímco majitelé Xboxu 360 a PC už vyhlížejí datadisk Shivering Isles, na PS3 se teprve chystá původní Oblivion. Evropští hráči se jej dočkají zároveň se startem konzole, hra by měla být až na pár grafických vylepšení veskrze stejná jako její sesterské verze. Součástí bude i sada questů vydaná koncem roku v rámci přídavku Knights of The Nine. O Shivering Isles se v souvislosti s PS3 zatím nehovoří, vzhledem ke strategii Bethesdy se však dá očekávat, že se datadisku dočkáme pravděpodobně ještě letos.

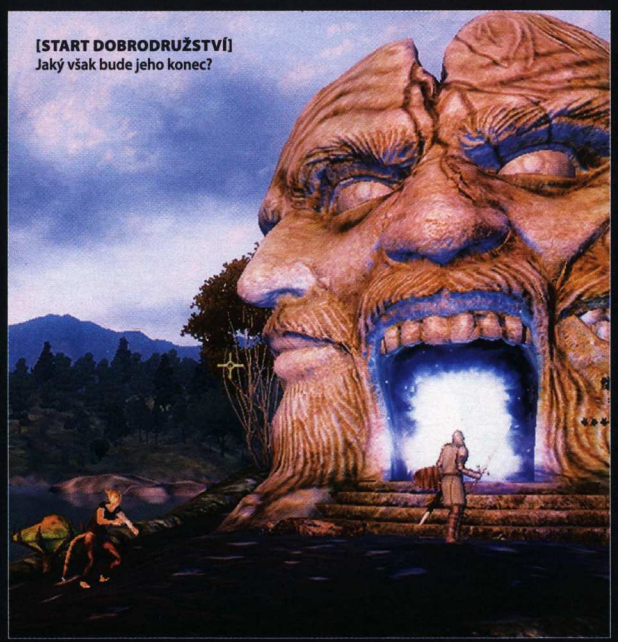
[MARNIVOST]
Jestlipak i tahle říká „Nemám co na sebe"?

Lidi, nechoďte tam, je to blázen!

Na druhou stranu se nelze divit, že si Shivering Isles nadělaly nepřátele. Humor celého světa je značně specifický, až potkáte svérázného Sheogoratha, pochopíte, kdo za to může. Na hřbitově je možné najít nápisy jako „Snědli jsme ji a dali sem", nebo „Nezapomeňte na Endarii, jednoho dne se totiž vrátí a pomstí se". Sadistický a zvrácený humor se objevuje na každém rohu. Úkoly, jež budete řešit, nebudou tradiční. Avizovaná mise z ohlášení hry, kdy v roli samozvaného pána jeskyně rozhodujete o osudu skupinky dobrodruhů (musíte je zabít nebo dovést k šílenství) sice zdaleka nenabízí tolik, co tvůrci slibovali (prakticky jen volíte jeden ze dvou způsobů likvidace), nicméně dobře dokumentuje atmosféru datadisku. Objevíte město Split, v němž žijí jeho obyvatelé vedle svých dvojníků, což se jim pranic nelíbí. Budete přemlouvat bezdomovce, aby si vyměnil postel s paranoikem, který se bojí spát uvnitř budov ze strachu o život. Když se dostanete do vězení, svobodu si budete muset vybojovat ve speciálním turnaji…

Shivering Isles jsou zvláštním světem, nikoli však zcela mimózním. I když si na základě vyprávění a názvů můžete myslet mnohé, většina obyvatel komunikuje normálně. Nakupujete a prodáváte u nich jako v Bravilu či Cheydinhalu, bavíte se, sbíráte drby a informace.

[STRÁŽCE]
Ještě si někdy budete stěžovat na vrátného nebo školníka?


[START DOBRODRUŽSTVÍ]
Jaký však bude jeho konec?

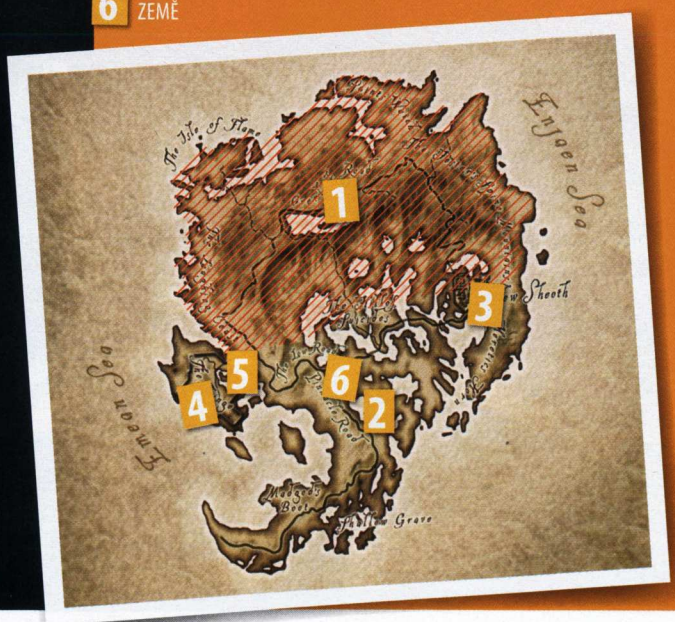
Novinkou však jsou jantary a bláznivá ruda. V Manii, resp. Dementii z těchto materiálů zhotoví kováři na počkání speciální zbroj nebo zbraně. Její výhodou je možnost spojit je s matrixovými kameny, čímž danému předmětu dáte do vínku i nějakou speciální schopnost (podle daného kamene). Výsledná zbraň není žádné ořezávátko, spojením vhodných elementů můžete získat kvalitní pomoc v boji.

Složitě přímočará volba

Shivering Isles mají nabídnout nadprůměrných třicet hodin zábavy, v případě hračičků a průzkumníků ještě mnohem více. Nadprůměrná porce potěší hlavně spokojené majitele původní verze, kterých je ovšem soudě dle anket jasná většina. Nový svět se zcela odlišným životním stylem a osudem, zvrácený humor a nepřátelé zní jako nejlepší možná strategie pro přídavek hodný svého vzoru. Vyčíst se mu v této chvíli dá snad jen určitá opatrnost a dogmatické zachovávání kompletního systému Oblivionu. Popuštěnější uzda by totiž bláznivému datadisku slušela možná ještě více.

MAPA SHIVERING ISLES

1. PESTROBAREVNÁ A ZÁŘÍCÍ MANIA
2. DEPRESIVNÍ A TEMNÁ ČÁST SVĚTA – DEMENTIA
3. HLAVNÍ MĚSTO NEW SHEOTH ROZDĚLENÉ JAKO CELÝ SVĚT NA DVĚ HLAVNÍ ČÁSTI (TŘETÍ JE PALÁC)
4. BRÁNA SPOJUJÍCÍ SHIVERING ISLES S PLÁŽÍ NEDALEKO BRAVILU
5. NEŽ SE DO SHIVERING ISLES DOSTANETE, MUSÍTE PŘEMOCT STRÁŽCE BRÁNY
6. DŘÍV NEŽ BYL STRÁŽCE VYTVOŘEN, BYLA HLAVNÍ OBRANNÁ PEVNOST NA JIHU ZEMĚ



ROZHOVOR S TVŮRCI

Po vyčerpávajícím testování jsme v Londýně odchytili i zástupce vývojářů. Pete Hines je vedoucím PR Bethesdy, společnosti, která stojí za vývojem Oblivionu i jeho datadisku.

Na začátku datadisku hráč vkročí dle své volby buď do Dementi, nebo Manie. Předurčuje to nějak celou hru?
Ne, chtěli jsme pouze, aby si hráč vybral jednu cestu a tou začal. Máme dva odlišné světy a nechtěli jsme jej pustit doprostředka a zmást. Je lepší, když si vyzkouší nejdřív jednu část a pak teprve druhou. Součástí hlavní dějové linie je jednak pomoc Sheogorathovi za záchranu světa a zároveň nutnost získat uznání mezi dalšími obyvateli světa.

Dobře, v pozdějších fázích hry jsme ale objevili quest, v němž se hráč může stát lordem Manie nebo Dementie. Značí to potenciální rozvětvenost příběhu?
To bohužel nemohu v této chvíli prozradit.

Jakou roli budou hrát Rytíři pořádku?
Sheogorath vás povolal především kvůli obraně svého světa proti nim. Jeho výtvor je jeden velký chaos, a proto jej chtějí rytíři zničit, zlikvidovat a vymazat, což se děje každých 1000 let. Sheogorath však chce tento koloběh zastavit a zachránit Shivering Isles jednou provždy.

Bizarní svět přímo vybízí k nahrazení koně nějakou zvláštní potvorou. Objeví se něco takového v datadisku?
Ne, Sheogorath nesnáší koně, proto je nenajdete v celém světě. Navíc jsou Shivering Isles poměrně malé a přítomnost zvířat či jiných přibližovadel by jej opticky zmenšila. Hráč při první cestě do paláce musí projít de facto polovinou země, čímž se vytvoří záchytné body pro rychlé cestování, takže nutnost cestování nebude větší.

Budou mezi Xbox 360 a PC verzí nějaké rozdíly?
Ne, jde o stejnou hru, (v Xbox 360 verzi bude pouze implantován „Xbox achievements systém", za dohrání hry budete moci získat až 250 bodů v Xbox Live systému – pozn. redakce)

Může se hráč vracet do Cyrodiilu v průběhu hraní?
Transport mezi oběma světy je možný kdykoli.

JAK SE TĚŠÍME? 8,4

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Kompletně nový svět
- Ďábelský humor jeho tvůrce
- 30 hodin zábavy
- Noví nepřátelé
- Antagonie Manie a Dementie

- Dogmatické zachovávání konceptu Oblivionu
- Obava, že zajímavým úkolům „dojde dech"

Kvalitní a promyšlený datadisk s nadprůměrnou životností. Nový svět slibuje spoustu netradičního a zvráceného humoru, který by mohl vyvážit trochu obligátně středovéku původní hru.

super-bikes
RIDING CHALLENGE

TIP

SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz

Konec hraní! Je tu další výrazný krok směrem k realitě v závodech motocyklů!

Přes 40 nejlepších strojů světa, skutečné okruhy, města a krajina.

Skvělá fyzika, nezávislé ovládání jezdce a motocyklu, reálný zážitek.

TISCALI: 79 % · SCORE: 78 %

„Na detailně vymodelované motorky, ostré textury a krásně nasvícené tratě je zkrátka radost pohledět, přitom hardwarové nároky nejsou nijak vysoké. Super-Biky nabízejí bohatý obsah a originální RPG vývoj jezdce." GAMES.TISCALI.CZ

Pošlete na číslo 777 961 043 SMS ve tvaru:
D108, Bikes, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS poslané z internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin, předobjednávky v den vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely.
Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o., Elišky Přemyslovny 433/33, 156 00 Praha 5, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

inzerce »

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Tiberium je věčné!

Některé hry bodují svou originalitou, jiným stačí k úspěchu jen dobrá, byť mnohokrát použitá myšlenka. To je typickým příkladem strategií, konkrétně série Command & Conquer, která mezi hráči přežívá od roku 1995. Již od úvodního dílu šlo především o kopii, o neskrývané promítnutí první moderní strategie Dune II do nového světa, v němž proti sobě stály síly znepřátelených frakcí Nod a GDI. Původcem úspěchu, který zformoval celou ságu ve fenomén známý mezi všemi hráči, byla idea ohromit hráče prezentací, dosud neviděným množstvím futuristických jednotek a v neposlední řadě také sekvencemi s živými herci, které si nezasloužily označení „filmové" jen proto, že byly natočeny na kameru. Pokrok hráče nezajímal, hlavní bylo, že vše dobře vypadalo.

Stejným mottem se řídí tvůrci i při výrobě nového dílu, který nás po osmi letech opět zavede do blízké budoucnosti, kdy je Země ponořena do příznačného oparu jedovatého tiberia. Producent hry Mike Verdu prohlašuje: „Je zde stále výzva najít správný poměr inovací a klasických, nestárnoucích prvků, které definují Command & Conquer (dále jen C&C)." Za obratným vyjádřením lze spatřit pravdu – skutečný poměr nových prvků k těm starým a ověřeným prudce konverguje k nule. Co se nám tedy v březnu dostane do DVD mechanik kromě jarního vzduchu prosyceného pachem probouzejících se

„CELÁ ZEMĚ JE ZAMOŘENA NEUSTÁLE SE ROZRŮSTAJÍCÍM, SMRTÍCÍM TIBERIEM

stromů infikovaných tiberiem? Společnost Electronic Arts vkládá veškerý svůj profesionální, řemeslný um do špičkové prezentace v čele s líbivou grafikou a hvězdným obsazením filmečků mezi misemi, z čehož by měla vyplynout jakási pocta klasice, moderní klon C&C s veškerým dědictvím jeho předchůdců, ale s menším důrazem na novinky.

Legenda se probouzí

Série vždy čerpala z atraktivního zasazení a způsobu výpravy, jež připomínala břitce střižený hollywoodský film. Jelikož téma ruské hrozby z postranní větve C&C: Red Alert je již vyčpělé jako hráčova pleť po probdělé noci, navrací se příběh k dílům z roku 1995 (původní hra) a 1999 (pokračování Tiberian Sun). Plány na třetí část tiberiové řady zde byly již na přelomu tisíciletí a dokonce na ní byly zahájeny práce. Projekt se ale nakonec natolik odchýlil od zavedeného schématu, že byl překřtěn na C&C: Generals a zcela se vyčlenil z původní série. Nyní si z něj C&C 3: Tiberium Wars bere pouze povedený trojrozměrný engine, jenž silně modifikuje

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
18 hodin denně online, 6 hodin offline – výsledek WoW: The Burning Crusade

INFO

[Žánr] Real-time strategie
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage]
www.commandandconquer.com
[Datum vydání]
28. březen 2007

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

[STROJE]
Vyrobit takový vozový park bude chtít čas

[MĚSTA]
Jak je vidět, budeme moci obsazovat i budov

[SLIZOUNI]
Odolá základna Nodu náporu mimozemské invaze?

a používá k vykreslení zcela nového příběhu.

Futuristické displeje ukazují rok 2047, celých 17 let od závěrečného vyhlazení rebelského bratrstva Nod celoplanetárním společenstvím GDI (Global Defense Initiative). Spojené národy jsou ukolébány mírovou situací a soustřeďují svou pozornost především na novou hrozbu. Celá Země je zamořena neustále se rozrůstajícím, smrtícím tiberiem, což vede k rozhodnutí rozdělit planetu do tří zón. Červená oblast zaujímá asi 30 % zemského povrchu a zcela vylučuje existenci života na bázi uhlíku – miliony obyvatel jsou ponechány napospas smrti. 50 % je zbarveno žlutě, a jak se později ukáže, právě z této vrstvy živořících pozemšťanů postižených zčásti mutací a extrémními podmínkami se vylíhne hnutí odporu znovu sjednocené pod praporem Nodu a především (fanfáry) ďábelského Kaneho, jenž se nečekaně vynořil ze záhrobí, aby znovu zahrál úlohu hlavního padoucha.

Za vším hledej mimozemšťany!

Ustojí snobské obyvatelstvo vedené GDI na zbývajících 30 % povrchu planety nečekaný útok? Jako velkolepé zahájení války Bratrstvo odpaluje nukleární hlavici na orbitální stanici Philadelphia, čímž je během několika vteřin vyhlazena generalita GDI. Své šance se chápou nadějní důstojníci na povrchu a právě jeden z nich se stane ústřední postavou výpravného příběhu a terčem objektivů kamer ve videosekvencích. Zápletka by neměla postrádat obvyklé prvky – překvapení z útoku, mobilizaci přeživších sil, odvetné útoky, zradu, nepřátele ve vlastních řadách a konečně také mezihvězdnou intervenci. Ke smůle již tak dost ztrýzněného pozemšťanstva nepřiletí E.T., aby blikal prstem a stavěl meziplanetární vysílačky z domácích spotřebičů, ale vynoří se neznámá rasa vesmírných dobyvatelů.

Prolnutí Gigerových vetřelců s brouky z Hvězdné pěchoty jsou závislá na tiberiu, což je všechno, co je o nich známo. Jejich mateřská loď čekala po staletí zaparkována na okraji sluneční soustavy, než kontaminace Země tiberiem dosáhla dostatečně vysoké úrovně. Mimozemšťanům lze již nyní přisoudit mnohem větší roli. Jsou to oni, kdo na Zemi zasel první tibériová pole? I to je možné, jelikož budou jako jediná frakce schopni nerost regenerovat. A proč Kane nazývá vetřelce „návštěvníky" a docela je ve svých plánech přehlíží, jako by s nimi počítal?

Než se dopátráme odpovědí, bude se třeba protlouci sérií misí za všechny tři zúčastněné strany. Management základny rezignuje na revoluci (která se popravdě již mnohokrát neosvědčila) a vrací se k dřevním, až fosilním dobám série. Autoři nejčastěji vyzdvihují typický ovládací panel na pravé straně obrazovky, který nyní spojuje intuitivní funkce pro stavění budov i jednotek s kontextovými nabídkami a důležitými informacemi o právě označených vojácích. Z Tiberium Wars by neměli radost Ukrajinci – nejsou zde žádní dělníci. Stačí na panelu nakliknout typ budovy, počkat, než se připraví její výroba, a pak ji dalším kliknutím umístit na povrch. Stejné to bude s výrobou vojáků a technologických vylepšení. Ovládací lišta navíc zobrazuje odpočet tzv. super zbraní (například orbitálního bombardování nebo nukleární rakety), jak těch držených hráčem, tak nepřítelem. Budeme se tak moci připravit, kdy lze

INSPIRACE DUNOU DO MORKU KOSTI

Ačkoliv Dune II: Building of a Dynasty z roku 1992 nebyla první real-time strategií, ale předcházelo jí několik podobných her jako například Stonkers, je považována za novodobého zakladatele žánru. První díl Command & Conquer Dunu do jisté míry kopíruje, a to nejen z hlediska herního systému, ale snaží se napodobit také celý její svět vzešlý z pera spisovatele Franka Herberta. Čtenáři knihy jistě poznají podobnost tiberia s nenahraditelným kořením včetně nezbytných harvesterů / továren na jeho sklízení. Elitní vojáci Nodu jménem Black Hand pak připomínají fanatické imperiální sardaukary z Duny, znak GDI evokuje atreidského orla apod. Předloha v tomto případě posloužila výtečně, z C&C se stal rovněž fenomén.

CO JE TIBERIUM?

Bez tiberia by nebyla válka, nebylo by co komandovat a dobývat. Když se scénáristé hry nechali inspirovat brakovým hororem z roku 1957 The Monolith Monsters a dali jméno hornině, která na Zemi spadla jako meteorit roku 1990, ještě netušili, jak známé se jejich dítko stane. Tiberium má tu vlastnost, že roste. Dokáže z půdy vysávat cenné minerály, čímž ji činí naprosto nepoužitelnou pro další účely, a srážet je v mohutné zelenomodré krystaly. Rovněž je zaznamenán výskyt zmutovaných stromů, které tiberium vypouštějí v plynné formě dále do vzduchu. Ačkoliv bylo tiberium dlouhou dobu považováno za neškodné, působí jako prudký jed. Dlouhodobé vystavení jeho účinkům vede k dýchacím potížím, neplodnosti, smrti a v horších případech k monstrózním mutacím.

CHEMICKÉ SLOŽENÍ TIBERIA:

Fosfor 42,5 %
Železo 32,5 %
Vápník 15,25 %
Měď 5,75 %
Křemík 2,5 %
Neznámé prvky 1,5 %

„STAČÍ NA PANELU NAKLIKNOUT TYP BUDOVY, POČKAT, NEŽ SE PŘIPRAVÍ JEJÍ VÝROBA, A PAK JI DALŠÍM KLIKNUTÍM UMÍSTIT NA POVRCH

[ENERGIE]
Pableskující lasery vypadají efektně

[SPOUŠŤ]
Silničáři budou mít práci

kávat drtivý útok a tomu přizpůsobit svou taktiku přeskupením jednotek nebo rychlým prodáním potenciálně ohrožených staveb.

Staromilský management

Stejně jak je tiberium smrtonosné, je kromě elektřiny vyráběné v elektrárnách také jedinou cennou komoditou v rozpadajícím se světě, která je společná pro všechny tři strany. U jednotek platí zcela opačná situace, přibližme si nejatraktivnější mimozemšťany. Zplozence vesmírné temnoty autoři tvoří především pro zkušenější hráče. Ne snad že by ostatní nedokázali splynout s intelektuálními pohnutkami této vyspělé rasy, ovšem nemuseli by splynout s ovládáním. Mimozemšťané jsou typickou ofenzivní rasou, vyžadují proto rychlou koordinaci, důmyslnou kombinaci jednotek, které jsou samotné velmi slabé proti lidské pěchotě, a využívání rasových výhod. Vetřelci těží tiberium mnohem rychleji než ostatní a díky teleportování rudy na domovský svět nemusejí stavět sila. To je výraznou výhodou, jelikož k silu může kdykoliv přijít nepřátelské komando a dobře umístěnou náloží jej vyhodit do vzduchu i s nasysleným tiberiem, potažmo kredity. Jen škoda, že cizáci nemají karty a rukávy, neboť by z nich mohli vytáhnout eso v podobě imunity vůči smrtícím účinkům koření. Dotírá nepřátelská pěchota? Stačí se stáhnout na tiberiové pole a počkat, než protivníci poumírají. A pokud nerost náhodou dojde, stačí si zahrát na zemědělce a stroji unikátními pouze pro tuto rasu nazelenalý záhon opět osázet.

Aby autoři hráčům vynahradili spartánskou ekonomiku Tiberium Wars, dají nám možnost kombinovat. Řeč je o využívání předností vojenských jednotek a vykrývání jejich slabin jednotkami jiný-

mi. Například finálním produktem mimozemšťanů je trojnohé kráčející monstrum se třemi laserovými kanóny, které mohou střílet nezávisle na několik cílů najednou. Na klasické vojáky se nicméně pomalé lasery nehodí, a tak je třeba tripody důsledně doprovázet například jednotkou zvanou Buzzer. Roj létajících organismů připomínajících žiletky dokáže nepřátele roztrhat na kusy, přičemž těch pár přeživších dorazí například Mastermind, extra silný ufon schopný se po sebrání krystalu tiberia teleportovat. Pokud hráč již skutečně nebude vědět co s penězi (herními kredity se bohužel doutníky zapalovat nedají), postaví nám mimozemští slizonýři (mimozemšťané s titulem) mateřskou loď schopnou lokálně generovat malé černé díry.

Vojenská síla

Tiberium Wars dědí z minulých dílů typicky defenzivní charakter GDI a rychlou, partyzánskou válku Bratrstva. V nové grafice se znovu roztočí turbíny helikoptér Orca, rychlá vozítka Pitbull budou odkrývat mapu a strategicky důležitá stanoviště hlídat raketometčící spolu s elitními jednotkami odstřelovačů. Jelikož je GDI prezentována jako lehce futuristická strana založená na moderní výzbroji, jádrem její armády jsou tanky. Třída Predator je nejrychlejší, přičemž její slabé pancéřování vynahrazuje možnost namontovat průrazné railguny po postavení vědeckého centra. Vrací se i stará dobrá pohyblivá pevnost Mammoth tank, jež ovšem nyní není finální jednotkou. Tou se stane dvounohý mech Juggernaut s trojhlavňovou houfnicí místo hlavy! Ten je sice pomalý a náchylný na rychlé ukradení nepřátelskými inženýry (respektive asimilátory u mimozemšťanů), ovšem jeho dalekonosné palebné síle se jen tak něco nevyrovná.

Život ve žluté zóně předurčuje stoupence Nodu k rychlému pohybu, skrývání a zákeřným přepadům. Tomu budou uzpůsobena i neviditelná komanda, jež jsou schopna nepozorovaně infiltrovat základnu nepřítele, a jen co ji protivníkovy jednotky opustí v plánovaném útoku, provedou smrtící výpad přímo v jejím srdci. Obraz fanatických bojovníků dokresluje pěchota Black Hand, lehké tanky Scorpion, sebevražedné čety nebo ultimátní mech Avatar se sadou plamenometů, po které sní každý příznivec letního grilování. Jen opět pozor na inženýry, kradou vedle mechů i párky!

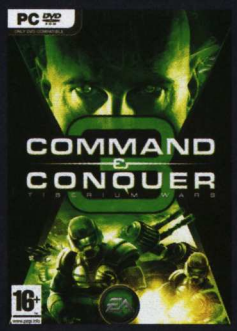
Tvůrci z bývalé firmy Westwood Studios nevyvíjejí nové technologie, pouze upravují ty stávající. V Tiberium Wars bude použit engine SAGE (Strategic Action Game Engine), který v minulosti vdechl život titulu C&C: Generals a oběma dílům Battle for Middle-Earth. Zdokonalen bude především fyzikální model, aby mohly pásy tanků ladně kopírovat terén a po zásahu laserem se vznést a začít prší z oblohy. Dynamika bojů se podle ukázek povedla. Rakety hbitě opouštějí sila ocelových gigantů, rudé lasery prořezávají depresivní šeď bitevního pole a kolem plápolají plameny ze všech směrů. Grafika se možná nechlubí nejmodernějšími efekty, nicméně je bohatá na detailní objekty a slibuje hru svižnější než padání domečku z karet po nárazu Juggernauta.

Přehlídka hvězd

Je zvláštní, že sekvence hrané živými herci byly doménou devadesátých let, kdy na ně neexistovala vhodná technologie – datová média byla příliš malá a komprese příliš ztrátová. Naopak dnes se již filmečky ve hrách příliš nenosí, což se Tiberium Wars pokusí napravit. Lidé z Electronic Arts naverbovali celou plejádu relativně známých hvězd, které propůjčí svou tvář herním postavám, pochopitelně s využitím HD standardu a digitálních efektů. S kým se setkáme? Josh Holloway (Sawyer ze seriálu Lost) si střihne roli Ajaye, pracovníka rozvědky Nodu, Tricia Helfer (Číslo šest z Battlestar Galactica) se ujme role Kaneovy pravé ruky a objeví se zde i Michael Ironside (Top Gun) coby generál GDI Jack Granger. O tom, že jde autorům o filmový dojem v první řadě, vypovídá také výměna dvorního skladatele hudby pro sérii C&C Franka Clepackyho, kterého vystřídá Steve Jablonsky. Ten složil doprovod k celovečerním snímkům jako Ostrov nebo Texaský masakr motorovou pilou, ale lze jen těžko předvídat, jak si poradí se soundtrackem ke hře.

Slibovanou spektakulární kampaň doprovodí povinný multiplayer, ze kterého autoři nechtějí mít pouze nepoužívaný přívěšek. Ostatně již první C&C a následně C&C: Red Alert nastartovali tu pravou mánii síťových klání. Tiberium Wars bude již v základní výbavě obsahovat podporu hlasové komunikace a nově také telestratoru. To je zařízení podobné tabletu, které používají například komentátoři sportovních utkání, aby mohli přímo do vysílaného obrazu dokreslovat šipky a malůvku naznačující směr útoku apod. Cíl je, aby se kolem multiplayeru v Tiberium Wars vytvořila natolik velká komunuta, že by si její členové vzájemně komentovali virtuální zápasy a udělali ze hry pravý sport.

Že konzole a strategie nejdou k sobě? Omyl! Ojedinělé díly série C&C se objevily již na platformách Sega Saturn, Playstation a Nintendo 64. Tiberium Wars sice vyjde pouze na Xboxu 360, nicméně má ambice překonat veškeré averze žánru proti herním skříňkám, zejména pak absenci myši. Tvůrci sami přiznávají, že jako pokusný mezistupeň při portaci strategie na konzole jim posloužil titul Battle for Middle-Earth II, který se ve své xboxové verzi plně vyrovnal původní hře na PC. Jak budou vypadat hrané sekvence na pořádné televizi, si lze snadno představit. Bude nám to ale v souvislosti s docela neoriginálním herním systémem stačit?



SBĚRATELSKÁ EDICE C&C: TIBERIUM WARS

Současně s premiérou klasického balení hry se na pulty obchodů dostane rozšířená edice s názvem Kane Edition. Ta bude obsahovat DVD s dokumentem z tvorby hry a především se smazanými scénami a přežblepty herců z natáčení filmových sekvencí, což u jiných titulů rozhodně nenalezneme. Dále bude na disku pět exkluzivních multiplayerových map, tři unikátní jednotky a několik wallpaperů. Ohromné sběratelské edici World of Warcraft: The Burning Crusade se obsah sice ani v nejmenším nevyrovná, ovšem při ceně 1 690 Kč není co řešit.

JAK SE TĚŠÍME? 8,4

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Léty ověřená hratelnost
- Tři rozdílné strany
- Spousta unikátních jednotek
- Filmové sekvence
- Hvězdné obsazení
- Rychlá a kvalitní grafika
- Zastaralý koncept
- Příliš jednoduché

Říká se, že tiberium má mutagenní účinky. Electronic Arts má naopak konzervační vliv – snaží se nám opět prodat starý známý Command & Conquer v libivějším kabátku a s hvězdami v hraných sekvencích. Ovšem lze se bránit, pokud se to bude hrát stejně dobře a navíc nyní s další, třetí stranou v konfliktu?

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Quake 5 aneb syrová válka o přežití lidské rasy

V herním průmyslu je jen málo zavedených značek, které by si už jen svým ohlášením zajistily náležitý úspěch u hráčské obce. Mezi těchto pár vyvolených s ostrými lokty patří série Quake, která se může pyšnit miliony fanoušků, pro něž je tvůrčí postava Johna Carmacka druhým otcem, spasitelem či dokonce bohem. Nelze se divit, že sebemenší zmínka o čemkoliv s cejchem Quake zvyšuje milovníkům akčních her frekvenci srdečního tepu a současně dává signál mozku k přebíjení rotačního kulometu. Už co nevidět přibude další důvod k novému zářezu na pažbu – přijde očekávaná týmová multiplayerová akce Enemy Territory: Quake Wars, která má věhlas celé série upevnit ještě více.

Válkami ošlehaným pardálům jistě nebude název Enemy Territory neznámý. Bude tomu už nějaký rok, co světlo světa spatřila tahle povedená a současně volně šiřitelná modifikace Wolfensteina ze studia Splash Damage. Právě na jejích základech se tamější pánové a dámy rozhodli postavit nepřímého nástupce s identickým názvem a podtitulem Quake Wars. Ten na rozdíl od svého předchůdce nebude zdarma, ale půjde o regulérní krabicový titul.

Jeden hráč je málo

Stejně jako je u většiny her ze série Quake zvykem, bude hlavní těžiště zábavy spočívat především v chytlavém multiplayeru, hru pro jednoho hráče byste zde hledali marně. Ovšem to nebrání přítomnosti příběhu, který se točí okolo invaze vetřelecké rasy Stroggů. Těm se jako jeden muž postaví lidské jednotky z Earth Defense Force s cílem tuto vesmírnou havěť kompletně vyhladit z vesmíru. Dobře, přiznávám, tyto vleklé boje mohou být pro někoho stejně provařené jako písně Evy a Vaška v teleshoppingu, ale snad nikdo nemůže čekat propracovanou zápletku v případě multiplayerové hry těžící ze zavedeného sci-fi universa. Vlastní děj by měl být zasazen před události Quake 2 a odehrávat se přímo před první invazí Stroggů na Zemi. Uvidíme, zda se v tomto ohledu dočkáme nějakých zásadních překvapení.

Pocity úzkosti a beznaděje střídá odhodlanost a zběsilá akce. Přesně takovou variabilní atmosféru ET: Quake Wars nabídne, což potvrzují také naše dojmy z hraní. Hráč zde volí jednu ze dvou stran – lidské jednotky Earth Defense Force či mimozemské Stroggy. Každá ze dvou znesvářených stran bude mít unikátní zbraně, stejně jako třídy, jichž se za každou rasu objeví rovná pětice!

> **RÁDI POSTUPUJETE V PRVNÍ LINII A OLIZUJETE ZE SVÉ TVÁŘE ZBYTKY CIZÍCH STŘEV?**

Rádi postupujete v první linii a olizujete ze své tváře zbytky cizích střev? V tom případě je pro vás nejvhodnější klasický voják. Pokud preferujete intelekt místo svalů, přijde vám vhod povolání medika či inženýra. Jistým kompromisem potom může být příslušník speciálních jednotek, vyznávající tichý pohyb a využívající nejrůznější vychytávky v podobě PDA k hackování nepřátelských zařízení.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Trpí akutním nedostatkem volného času

MEGATEXTURE ANEB EXTERIÉROVÁ PASTVA PRO OČI

Vytvořit reálně vypadající venkovní prostředí je i v dnešní pokročilé době oříšek. A donedávna byl i pro takové bardy, jakými jsou id Software. Snad právě proto bude Enemy Territory: Quake Wars využívat novou technologii nazvanou MegaTexture, která by měla přispět k autentičtějším exteriérům. Jejím autorem je samotný John Carmack, který se po vlně kritiky třetího Doomu rozhodl vymyslet něco, co by vizuální stránku her id Software posunulo dopředu. Výsledkem je MegaTexture, což je speciální mapovací technika, jež nahradí stovky obyčejných textur na mapě jednou velkou. Ta může mít závratné rozměry od 32 tisíc pixelů čtverečních až po jeden gigapixel a není prý problém nacpat celých jejích 6 GB do běžné 8MB grafické karty. Kromě jiného v sobě může nést různé fyzikální informace a data o zvuku – například jaký zvuk přehrávat při procházení trávou, pískem apod. Použitím této technologie by mělo být dosaženo mnohem detailněji vypadajícího prostředí a celé by to hlavně mělo být méně náročné na výkon počítače než kterákoliv jiná doposud používaná metoda.

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce]
Splash Damage / id Software
[Vydavatel] Activision
[Homepage]
www.enemyterritory.com
[Datum vydání]
Červen 2007

PLATFORMA: PC

Barbarská rasa Stroggů nabídne celou plejádu odpovídajících protipólů. Mimozemští nájezdníci budou kromě jiného disponovat speciálními schopnostmi, což obnáší používání těl svých obětí za účelem matení protihráče a infiltrování jeho základny. Tím by do hry měl být vnesen zcela nový taktický rozměr, který má navádět k co nejlepší spolupráci týmu pro zamezení podobných situací. Žádné hraní na vlastní triko a honění bodů! Pokud nebudete pracovat jako tým, daleko to nedotáhnete.

Rozličná všehochuť pro každého

Rozdíly jednotlivých stran najdete na každém kroku. Začít můžeme třeba zbraněmi. Kulomety, raketomety, brokovnice, útočné pušky, miny nebo granáty. Zhruba to prozradí jeden pohled do arzenálu Earth Defense Force. Naproti tomu Stroggové překvapí nejrůznějšími blastery, lasery, railguny, nailguny, prostě vším, co by člověk mohl od mimozemšťanů čekat. Zajímavostí je, že jejich zbraně se nemusejí nabíjet, jelikož mají neomezený počet munice, ale na druhou stranu se rády přehřívají, kvůli čemuž nebude možné po bojišti běhat se stabilně stisknutou spouští. Významnou roli by ve hře měla hrát vozidla, která zde rozhodně – jako v případě některé konkurence – nebudou pouze na okrasu, ale skutečně je v bojích budete často využívat. Lví podíl na tom má především velká rozloha všech dvanácti map, které se budou mnohdy rozprostírat až na 32 čtverečních kilometrech.

Abyste vzdálenosti nemuseli zdolávat po svých, můžete osedlat například motorku, nejrůznější džípy, obojživelná vozidla či dokonce lákavě vypadající kombinaci stíhačky a helikoptéry jménem Anansi. Výbava Stroggů vypadá oproti tomu všemu poněkud neohrabaně, ale o to nebezpečněji. Základem je osobní jetpack, který vám umožní po omezenou dobu létat. K němu se přidávají další stroje zkázy, jako je třeba vznášedlo nebo masivní mechanický obr Goliáš. Lahůdkou je létající pevnost Hornet charakteristická svým bzučivým antigravitačním motorem a vybavená plazmovými děly, naváděnými střelami a jinými vymoženostmi, které dozajista dokáží potrápit nic netušící pěchotu.

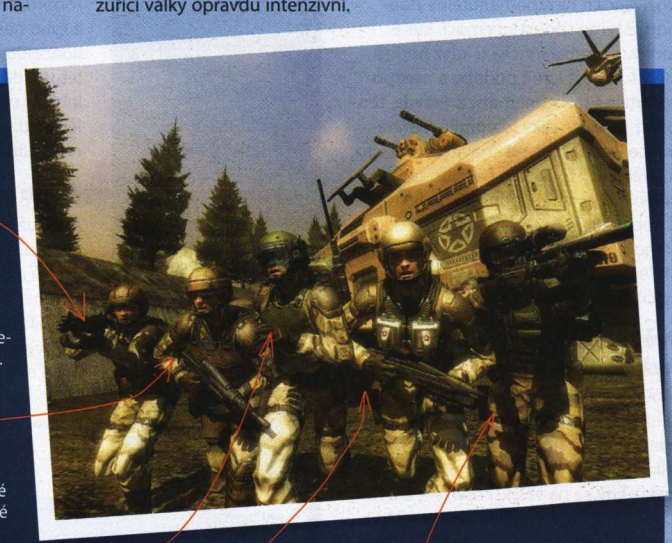
Tak chutná válka

ET: Quake Wars by nemělo být obyčejnou akční týmovou multiplayerovou (uff) hrou. Nikdo sice nehovoří o revoluci, ale přístup tvůrců je poněkud jiný než u konkurence. Tam, kde patří k vrcholu hry více hráčů deathmatch či capture the flag, Quake Wars začínají a nabízejí mnohem komplexnější herní systém. Vše totiž vychází z principu, že jedna strana neustále útočí a druhá se logicky brání. Aby se některé z nich povedlo zvítězit, bude třeba splnit sérii několika desítek dílčích úkolů, které mezi sebou budou provázány. Spadají sem záškodnické mise v podobě ničení mostů, deaktivace obranných štítů nebo krádeže tajných dokumentů. Mapy jsou dimenzovány pro 24–32 hráčů, což jsou čísla vzhledem k jejich rozloze poněkud malá, nicméně mají své opodstatnění. Boje se totiž vždy koncentrují do některého ze čtyř kvadrantů, díky čemuž budou vaše pocity ze zuřící války opravdu intenzivní.

[POZOR NA TUNELY]
Nikdy nechoďte tunelem po desáté hodině večer

Grafika je skutečnou pastvou pro oči a veškerá prostředí jsou nesmírně detailní, což dává rychle zapomenout na generické exteriéry her typu Battlefield. Pořád je na co koukat a je jedno, zda se v noci budete brodit řekou a pozorovat zrcadlící se měsíc na vodní hladině, či běhat v živé džungli za denního světla a kochat se kapkami rosy na listech palem. Pestrost prostředí můžete ostatně posoudit z obrázků okolo nebo rovnou prostřednictvím hry samotné. Její vydání je naplánováno na červen a rozhodně se máme na co těšit. Bude minimálně zajímavé sledovat, zda se Quake Wars dokáží poprat se silnou konkurencí v podobě Counter-Striku či Battlefieldu 2.

POZEMSKÁ PARTA



[MEDIK]
Úkolem medika je podporovat tým, léčit a křísit zraněné spolubojovníky. Za tímto účelem je vybaven sadou medkitů a defibrilačním přístrojem. Stejně tak může nechat na bojiště shodit z letadla různé podpůrné prostředky. Je vybaven útočnou zbraní N80.

[INŽENÝR]
Inženýr je podpůrná / obranná jednotka. Jeho úkolem je opravovat vozidla nebo budovat různé stavby, jako jsou mosty či obranné štíty. Je vybaven brokovnicí N22 a sadou min.

[FIELDS OPS]
Potřebujete postavit raketometné či kulometné hnízdo, zavolat leteckou podporu nebo doplnit munici spolubojovníkům? Potom využijete specialisty z Field Ops. Ti mají na svou obranu pušku N80 a pistoli N5.

[VOJÁK]
Voják je základní útočnou třídou, která operuje v přední linii. Nese kulomet N93, raketomet N72 a sadu tříštivých granátů.

[COVERT OPS]
Tichý pěšák a uživatel hi-tech udělátek (PDA, špionážní kamery). Takoví jsou příslušníci Covert Ops, jednotek zaměřujících se na infiltrace nepřátelských základen a různé sabotáže.

JAK SE TĚŠÍME? 9,0

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Krystalická akce
- Spousty herních možností
- Oku lahodící grafika
- Podobné nároky jako Doom 3

- Absence singleplayeru
- Vybalancování frakcí
- Počet hráčů na obou stranách

Quake je legenda a Enemy Territory: Quake Wars bude dalším důkazem, že to nejsou jen planá slova. Sice si jej užijete jen ve hře více hráčů, ale o to intenzivnější prožitek titul nabídne. To vše ve skvělé grafice a s perfektní hratelností.

[HRDINOVÉ] Celá partička pěkně pohromadě

INFO

[Žánr] Japonské RPG
[Výrobce] Mistwalker
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] bluedragon.tv
[Datum vydání] Léto 2007

PLATFORMA: XBOX 360

BLUE DRAGON

Microsoft zatíná drápy do japonské fantazie

Proč lhát, Xbox byl propadák. Tedy co se týče prodejů konzole v zemi vycházejícího slunce. Microsoft pochopitelně nechtěl dopustit, aby podobné fiasko zasáhlo i Xbox 360, a proto nahodil do rybníčku japonských vývojářů udici s řádně lákavou návnadou – obrovským finančním zázemím. A zasekl dravou štiku. Hironobu Saga-chuchi, spoluzakladatel legendárního Square-softu a tvůrce neméně slavné RPG série Final Fantasy, po rezignaci ve Square založil s finanční pomocí Micro-softu svoje vlastní studio Mistwalker a slíbil stvořit pro Xbox 360 dvě echt japonská RPG.

Lost Odyssey a Blue Dragon jsou jména her, které otevřou srdce hráčů ostrovního císařství konzoli od softwarového giganta. Druhé zmiňované hře se to již do určité míry podařilo, na pultech v Japonsku přistála již před Vánocemi 2006. A přišel nemalý úspěch, Blue Dragon se určitou dobu držel na vysokých místech v žebříčku nejprodávanějších her, což je pro hru na Xboxu 360 věc značně kuriózní. I samotná konzole se prodeji zvedla ode dna a konečně se přestala potácet v bažině směšných čísel. Ostatně, když se na hru podíváme zblízka, nelze se zásahu do černého divit.

Hvězdný rodokmen

Pokud pomineme už zmiňovaného Hironobu Sakaguchiho, který stojí za designem celé hry, narazíme ještě na několik zvučných jmen. Na první pohled zjistíte přítomnost slavného mangaky (kreslíř mangy) Akiry Toriyamy, jehož nezaměnitelný výtvarný styl dodává hře roztomile kouzelný ráz slavící úspěchy už u her jako Chrono Trigger či Dragon Quest. Fanoušci mangy a anime jej určitě znají i jako tvůrce ultrapopulární a takřka nekonečné série Dragon Ball. Na hudební stránce hry se podílela další bývalá ikona Square, která se postavila na vlastní nohy – Nobuo Uematsu, dvorní skladatel série Final Fantasy.

Každému snad musí být jasný výsledek rovnice – Blue Dragon, to znamená fantaskní svět plný fascinujících postav prožívajících nezapomenutelné dobrodružství se spoustou emocí, které podtrhuje atmosférická (i když hodně specifická) výtvarná podoba a nezapomenutelné hudební motivy. Pravda, tentokrát se může díky roztomilé manga grafice jednat o těžko stravitelné sousto pro většinu západního herního publika, ale pokud z manga obrázků nedostáváte kopřivku, není důvod si nechat Blue Dragon ujít. Nabídne totiž japonské RPG jak řemen, které zaujme celou řádkou značně nápaditých prvků.

Svět zapomenutých technologií

Příběh hry nás seznámí se světem, kam se už po dobu deseti let rok co rok vrací tajemná fialová bouře, která vždy značí velké problémy. Vše začíná právě v okamžiku, kdy se na vesnici opět řítí zkázonosné mračno. Tentokrát ovšem mladík Shu nehodlá nechat věci jen tak a zaplete se do boje se zemním žralokem, který ohrožuje vesničany. Z obávané stvůry se však vyklube stroj a jako obvykle se ukáže, že nic není takové, jak se na první pohled zdá. Dějová linka kvalitních RPG přináší spoustu dějových zvratů a emocemi nabitých scén a Blue Dragon nevypadá, že by v tomto ohledu zaostával.

JE LIBO DOSPĚLEJŠÍ RPG?

Pokud vám pohádková grafika Blue Dragon nevoní, počkejte si na Lost Odyssey. Druhé RPG připravované společností Mistwalker se nese v daleko dospělejším duchu. Vypráví příběh Kaima, muže odsouzeného žít tisíc let. Hra hodně staví na těžkém údělu hlavního hrdiny, který musí sledovat, jak se vše kolem něj mění a jeho milovaní postupně umírají. Na příběhu pracuje známý japonský spisovatel společně se Sakaguchim, hudbu opět složí Nobuo Uematsu. Pro Lost Odyssey si Mistwalker licencoval Unreal Engine 3.0, takže po vizuální stránce by se mělo jednat o opravdovou hostinu.

Nenechte se zmást roztomilostí grafiky a dětskými hrdiny, Final Fantasy či Chrono Trigger též vypadaly jako omalovánky a přitom nabízely celou řádku značně depresivních okamžiků.

Japonci se nikdy s žánry moc nemazlili, takže narazit v jedné hře na draka a tank či podobné prolnutí sci-fi a fantasy světů je na denním pořádku. Blue Dragon evidentně tento rys podědil. Meče, magie, lasery, obří armády robotů, stvůry jako z mytologie – nic z toho nesmí chybět. Ve hře se dokonce dostanete k vlastní vzdušné poletuše, díky které bude putování po rozlehlém světě daleko pohodlnější záležitostí. A čas od času dojde i na vzdušný souboj.

Bitka v modré

Když už mluvíme o bojích, v tomto ohledu nabízí hra pár opravdu žhavých uhlíků z ohniště zábavy. Souboje nebudou náhodné, za což tvůrcům vzdáváme dík, ale s trochou obratnosti se jim lze i vyhnout. Bez bojů ovšem zkušenosti nenasbíráte, takže vzhůru do nich! Máte-li aspoň trochu fištrónu, zaútočíte při putování po mapě na viditelné pří-

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Čím dál víc se oddává bezbřehé náruči nostalgie

šerky jako první, díky čemuž se následná půtka stane o něco jednodušší. Pokud máte v hlavě ještě víc, vtáhnete do boje hned několik skupinek rozdílných nepřátel, které se začnou mydlit navzájem, místo aby bušily do vás. A protože všechny hlavní postavy opravdu přemýšlí, do bojů se vlastně samy ani nepouštějí.

Chvíli po začátku hry získá vaše skupinka symbiotický vztah k magickým pomocníkům ukrývajícím se v jejich stínech. Tyto potvůrky slouží coby hlavní bijci, hrdinové pouze načnou daný úder a ony jej následně dokončí se všemi bolestivými následky. Každý z hrdinů má odlišného pomocníka, hlavní postava Shu draka, kamarádka Kluke fénixe, Jiro zase minotaura atd. Každý je jiný, ale všichni mají modrou barvu a vypadají zatraceně mocně. Své pomocníky mohou hrdinové trénovat v různých povoláních, čímž získají odlišné vlastnosti a dovednosti. Společně s možností ovlivňovat vývoj hrdinů tak získáte celou řádku možností, jakým stylem hrát.

Samotný bojový systém jako by vypadl z Final Fantasy (ne zrovna z posledního dílu). Boje se odehrávají ve speciální aréně a na tahy, s tradičním menu se všemi obvyklými příkazy – klasika pro všechny JRPG pozitivní hráče. Poněkud netradičně však zní možnost synchronizovat své útoky s ostatními. Videoukázky z japonské verze hry ujišťují o tom, že se jedná o velmi efektní a efektivní záležitost. Ostatně všechny boje v Blue Dragon slibují díky pomocníkům velmi podařenou podívanou.

[GIGANT]
Bez pomocníka ani ránu

NENECHTE SE ZMÁST ROZTOMILOSTÍ GRAFIKY A DĚTSKÝMI HRDINY

Jako animovaný film

Nejen boje, ale celá hra po vizuální stránce hry bude stát za to. Pokud pomineme výtvarný styl a soustředíme se na technickou stránku hry, získáme dojem, že sledujeme film hollywoodské kvality. Tvůrci mluví o unikátním animačním stylu, propracovaných animacích, bohatých detailech a spoustě dalších a my jim už jen podle sledování herních ukázek musíme dát za pravdu. Blue Dragon má styl a dokáže okouzlit na první pohled. Celá tato vizuální hostina si však bere daň – hra zabírá hned 3 DVD.

Blue Dragon nemůže zklamat, protože už vlastně nezklamal. Recenze z japonských verzí hry nešetří chválou, prestižní magazín Famitsu udělil velmi slušnou známku 37/40. O kvalitách Blue Dragon nepochybujeme, ovšem na výsledné hodnocení si budeme muset počkat do léta, kdy by se měla objevit verze s anglickým dabingem a titulky. Do té doby si prohlédněte videa a obrázky a zvažte, zda se pro vás nejedná až o příliš barevnou záležitost. Hra je totiž primárně cílená na japonské publikum, což ve zdejších podmínkách nemusí jít každému pod nos. Ale to už je jeho chyba.

JAK SE TĚŠÍME? **9,0**

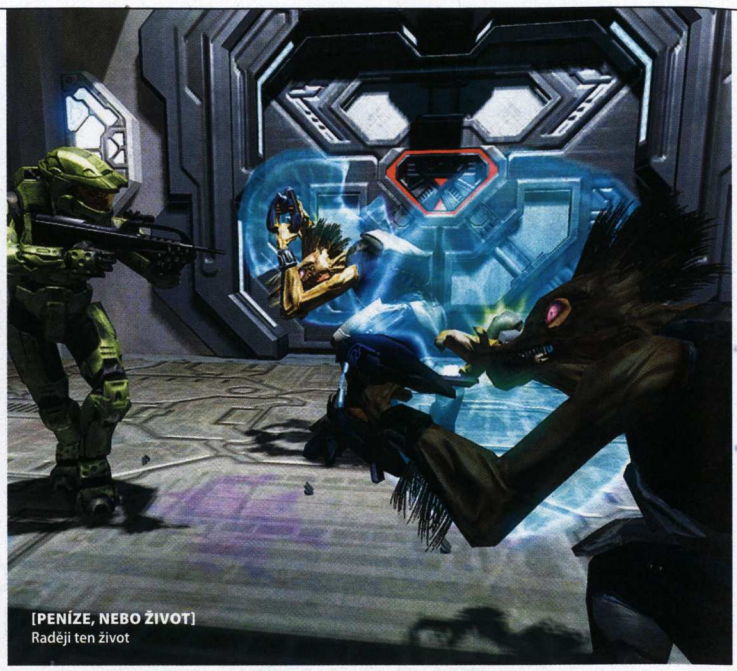
INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Kouzelná grafika
- Strhující příběh
- Modří pomocníci

- Pro někoho dětinské
- Příliš mnoho bojů
- Otravné akční pasáže

Snaha Microsoftu prosadit se na japonských trzích skončila dle ohlasů ze zámoří do velké míry úspěchem. Otázkou je, zda si Blue Dragon povede dobře i mimo japonské břehy. Vsadil bych se, že ano.

INFO
[Žánr] Akce
[Výrobce] Bungie
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] www.bungie.net/Games/Halo2Vista
[Datum vydání] Únor 2007
PLATFORMA: PC



[PENÍZE, NEBO ŽIVOT]
Raději ten život

HALO 2 VISTA

Dobří holubi se vracejí i na PC

Nezaspali jsme dobu. Stejně tak nemáme potřebu oprašovat staré hry z důvodu nedostatku aktuálních materiálů. Fanoušci série Halo to již vědí, pro jiné to bude novinka, ale po více jak dvou letech se již co nevidět dočkáme PC verze sci-fi majstrštyku Halo 2. Důvod k jásotu? Beze všeho!

Jak první, tak i druhý díl Halo zaznamenal mezi majiteli Xboxu obrovské pozdvižení. Aby také ne, vždyť šlo o krystalickou zábavu s vybroušenou hratelností a perfektně vypucovanou grafikou, která svému majiteli (vlastně oběma dílům) přinesla hodnocení oscilující okolo neskutečných 95 %! Hratelnostní extáze, brutální nářez, neskonalá řežba, i taková spojení padala v souvislosti s touto povedenou sérií. A stejně jako se Microsoft rozhodl po čase přenést na platformu PC jedničku, nyní se s příchodem Windows Vista objevuje Master Chief „za okny" podruhé.

Předělávat něco, co funguje, nemá smysl. A nejlépe to vědí lidé v Bungie. PC verze Halo 2 zůstane takřka ve všech ohledech identická se svou konzolovou verzí. Dočkáme se původního příběhu, který navazuje na události prvního dílu. Tenkrát hráč coby biologicky a robotický vylepšený supervoják Master Chief zničil uměle vytvořený svět Halo a poté se vrátil na Zemi. Alespoň takové obrázky nabídl závěr hry, kdy jsme se ovšem nedozvěděli, jak přesně jeho návrat dopadl a zda se vůbec povedl. Dvojka nám nabídne navazující události, kdy je matička Země obsazena nepřátelskými Covenanty, s nimiž bude muset náš hrdina podstoupit líté boje na život a na smrt. Dějová zápletka by měla zůstat kompletně beze změny.

Co však bude jiné, je vylepšený multiplayer. Ten byl ostatně jednou z předností série a snad každý hráč někdy zkusil poměřit své síly spolu s přáteli prostřednictvím služby Xbox Live. Podle všeho je to právě hra více hráčů, která vypadá na PC verzi druhého dílu nejlákavěji! Bude v sobě totiž obsahovat Multiplayer Map Pack, což je soubor několika nových map a především editoru, s jehož pomocí si bude moci každý vytvářet svůj vlastní obsah a poté jej sdílet s početnou hráčskou komunitou. V souvislosti s tím leckoho napadne otázka, zda dojde k propojení xboxové a počítačové verze a zda proti sobě budou moci stanout v soubojích uživatelé různých platforem. Odpověď autorů je bohužel záporná, ačkoliv by to prý technická stránka obou verzí umožňovala. Důvody jsou však velmi prozaické – kvůli odlišnostem jednotlivých verzí by prý majitelé počítačů byli oproti svým konzolovým kolegům ve výhodě. A to přece nelze dopustit, že? Na PC bude mít multiplayer mnohem více možností, což spadá na triko zbrusu nové verze online browseru, díky kterému půjde nakonfigurovat více věcí než v původní hře. Co ale zůstane stejné, je počet hráčů – ten zůstal usídlen na relativně nízkém čísle 16.

Velké otazníky visí nad technickou stránkou hry. Autoři se sice dušují, že grafice byla věnována speciální péče a byla oproti originálu notně vylepšena, nicméně dva roky jsou dva roky a ani sebelepší make-up nikdy nezahladí všechny vrásky. Stejně tak se modlíme, aby se podařilo smysluplně převést ovládání a naše ruce nemuseli podstupovat martyrium srovnatelné s absolvováním maratonského běhu. Bez ohledu na naše obavy zůstává příslibem nadmíru kvalitní hratelnost a jedinečné prostředí, kterému podlehneme také na PC.

JEN PRO VISTA?
Bohužel ano. Vlastníci jiných operačních systémů než Windows Vista (například Windows XP) tentokrát přijdou zkrátka, jelikož PC verze hry Halo 2 nebude na jiném systému fungovat. Za vším můžeme vidět marketingový tah společnosti Microsoft, která se snaží donutit hráče (a současně majitele starších operačních systémů) k přechodu na nový operační systém.

Windows Vista™

JAK SE TĚŠÍME? **7,8**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Krystalická zábava
- Zajímavý příběh
- Zničitelný terén
- Kvalita grafiky
- Přizpůsobené ovládání

Halo 2 bylo na Xboxu hit. Podobné ambice má i připravovaná PC verze, a byť od vydání původní hry uplynuly více než 2 roky, její nástupce by neměl ztratit nic ze své skvělé hratelnosti. Menší obavy máme pouze o technickou stránku, doufejme však, že i ta nakonec překvapí.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Trpí akutním nedostatkem volného času

INFO
[Žánr] MMORPG
[Výrobce]
Turbine Entertainment
[Vydavatel] Codemasters
[Homepage]
lotro.turbine.com
[Datum vydání]
24. dubna 2007
PLATFORMA: PC

LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

World of Warcraft, jak by si ho představoval Tolkien

V současné době neexistuje stylovější způsob, jak prodělat peníze, než investovat do vývoje online hry. Západnímu trhu vládne monopol jménem World of Warcraft (WoW), kterému se již vloni podařilo zcela zastínit vynikající MMORPG Dungeons & Dragons Online: Stormreach z produkce zkušené firmy Turbine. Jeho tvůrci se ale nevzdávají a připravují svět na příchod nového mesiáše, jenž má hlavní předpoklady k úspěchu – notorické zasazení doprostřed Tolkienovy Středozemě, nekonfliktní, byť trochu provařený herní systém a především skvělou grafiku zachycující nejznámější prostředí z Pána prstenů.

Středozemě je i pro online zpracování příliš velkým soustem, na kterém by si vylomil stoličku i skalní obr, a proto se první verze hry soustředí pouze na události odehrávající se v říši Eriador. Turbine se snaží využít knižní licence na každém kroku. Pokud se na stránkách románu někdy objevila pouhá zmínka o jakékoliv zajímavé lokaci, ve hře ji nalezneme. Život bude vdechnut celému hobitímu Kraji, přičemž centra hráčské interakce s NPC budou soustředěna například do vodopády ověnčené Roklinky nebo vesnické Hůrky. Pokud se hráč zatoulá dále do precizně ručně vytvářené krajiny, může uprostřed spletitých cest Starého hvozdu narazit i na dům Toma Bombadila nebo svést nejednu bitvu na vrchu Větrově.

Geografické přesnosti kontruje příběh tvořící pozadí pro 1 200 herních úkolů. Ten se drží knihy pouze rámcově a rozhodně nelze očekávat, že by hráč sehrál větší roli při Frodově úkolu donést Prsten moci do nitra Hory osudu. Ba co víc, i známé postavy jako Gandalf a Aragorn zde budou přítomny pouze coby nehratelné postavy. Na druhou stranu tvůrci tvrdí, že bychom se po výběru jedné ze čtyř ras (hobiti, lidé, trpaslíci a elfové) a sedmi povolání měli stát nezastupitelným ozubeným kolem v celé mašinérii války o Prsten. Každá rasa si s sebou nese unikátní počáteční zónu, ve které stráví zhruba prvních osm hodin seznamovací hry, jež by měla postačit na úplné pochopení principů. A jaký herní systém vlastně je?

„Máme unikátní zasazení schopné konkurovat čemukoliv, tak proč jej pohřbít experimenty?" říkali si návrháři. Vzali proto to nejlepší z WoW a obratně do svého licencovaného světa vše zakovali. Hráčům World of Warcraft bude povědomý již herní interface. Kulatá mapka osedlává horní roh obrazovky, chatovací okna se plní textem a i samotný strom dovedností s intuitivním souboj ovým systémem využívajícím speciální schopnosti každého povolání je takřka shodný. LotRO však přidává několik inovačních prvků. Předně jsou to tzv. povahové rysy, které každá postava obdrží po splnění určitých úkolů pro danou frakci. Získá-li hráč například náklonnost Hůrky, ihned se mu o několik bodů zvedne obrana.

Další podstatnou novinkou je PvP složka boje hráčů proti sobě. Filozofie knihy nepřipouští, aby elfové bojovali proti hobitům a naopak, a proto zažívá premiéru hra za monstra. Po dosažení desáté úrovně se budeme moci prostřednictvím magických jezírek přenést do země zvané Entmoor. Na jedné její straně stojí citadela dobra, na druhé zla reprezentovaná obludami, jež si po nalogování vytvoří sami hráči. Ano, jedná se prakticky o tvorbu druhé postavy pouze pro účely bojišť v Entmooru. Orky, vrrky a zlobry sice nebudeme moci vybavovat brněním a zbraněmi, jejich úroveň však bude během vypalování vesniček a plnění regulérních misí růst a možná si právě my vychováme krvežíznivého bijce, před kterým se bude třást půlka serveru.

> **„FILOZOFIE KNIHY NEPŘIPOUŠTÍ, ABY ELFOVÉ BOJOVALI PROTI HOBITŮM A NAOPAK, A PROTO ZAŽÍVÁ PREMIÉRU HRA ZA MONSTRA**

LotR Online je ambiciózním titulem, který již nyní počítá s úspěchem. Navrženy jsou nejen úkoly pro šestičlenné skupiny zvané stylově společenstva, ale také obsah pro hráče s nejvyšší úrovní – raidy pro čtyřiadvacet hráčů, deset obsáhlých profesí, dopravní prostředky apod. Dokáží Stíny Angmaru zaujmout nové oběti online světa nebo odlákat ty stávající od WoW?

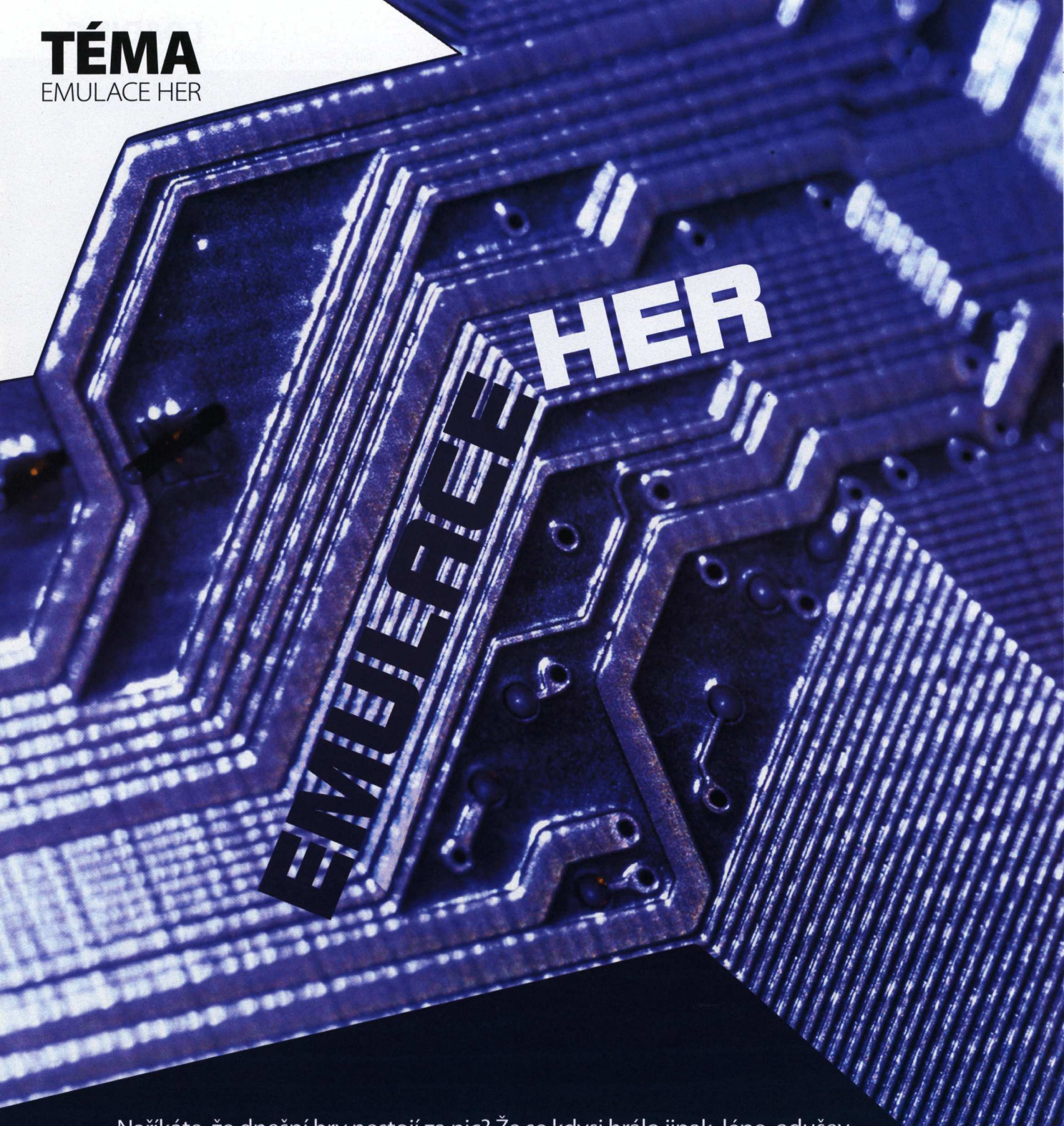
JAK SE TĚŠÍME? **8,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Obratné využívání knižní licence
- Eriador v moderní počítačové grafice
- Hra za monstra v PvP
- Ověřený herní systém
- Známé postavy v roli NPC
- Okatá kopie WoW

Jak porazit dosavadní vládu World of Warcraft? Tím, že ho autoři z Turbine převlečou do ještě známějšího a atraktivnějšího světa! LotR Online má velký herní potenciál, který by žádný příznivce online her neměl přehlížet.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
18 hodin denně online, 6 hodin offline – výsledek WoW: The Burning Crusade



Naříkáte, že dnešní hry nestojí za nic? Že se kdysi hrálo jinak, lépe, oduševněleji? Nebo si jen chcete nostalgicky zavzpomínat u her vašeho mládí či nezávazně vyzkoušet tituly z jiných platforem? Na okraji herní scény existuje jedno řešení – emulátory. Ačkoliv emulace není jednoduchá problematika a mnohdy ani uživatelsky příjemná, řada emulátorů dnes dospěla do takového stádia, že si je může s trochou snahy vyzkoušet každý. Nechť náš článek slouží jako skromná brána do světa konzolových her na PC, PC her na konzolích a dalšího mezidruhového křížení.

Ať již se nám pod stolem válí oblíbená konzole nebo pořádně vytuněné PC, zcela jistě jsme si někdy řekli, jak se asi hrají hry na „té druhé" platformě. „Co mají majitelé Playstation s celou tou mýty opředenou sérií Final Fantasy?" kroutí hlavami vlastníci PC, kdežto leckterý konzolista jistě alespoň jednou zatoužil po klasické strategii. Abychom odhalili taje cizích platforem, nemusíme objednávat demoliční četu, aby rozbila prasátko, a dokonce ani vstávat ze židle, abychom neurvale infiltrovali byt kamaráda, který kýženou platformu vlastní. Mnohasetwattová žárovka jevištního světlometu se totiž obrací na emulátory, často velice efektivní programy, jež nám dovolují, abychom si zahráli hru na zcela jiném systému, než pro který byla stvořena. A to není zdaleka vše. Dnes jde situace tak daleko, že ačkoliv je platforma IBM PC formálně kompatibilní napříč celou historií jejího vývoje, praxe je jiná. Kdo zkoušel na moderním počítači s gigabajty operační paměti spustit některou ze starších dosových her, ta na něj často minimálně vypálila torpédo chybového hlášení o nedostatku konvenční paměti, pokud se nerozhodla místo projektilu odpálit rovnou celý systém. Starší hry si prakticky vynucují emulovat PC na PC a ani tím možnosti emulace nekončí.

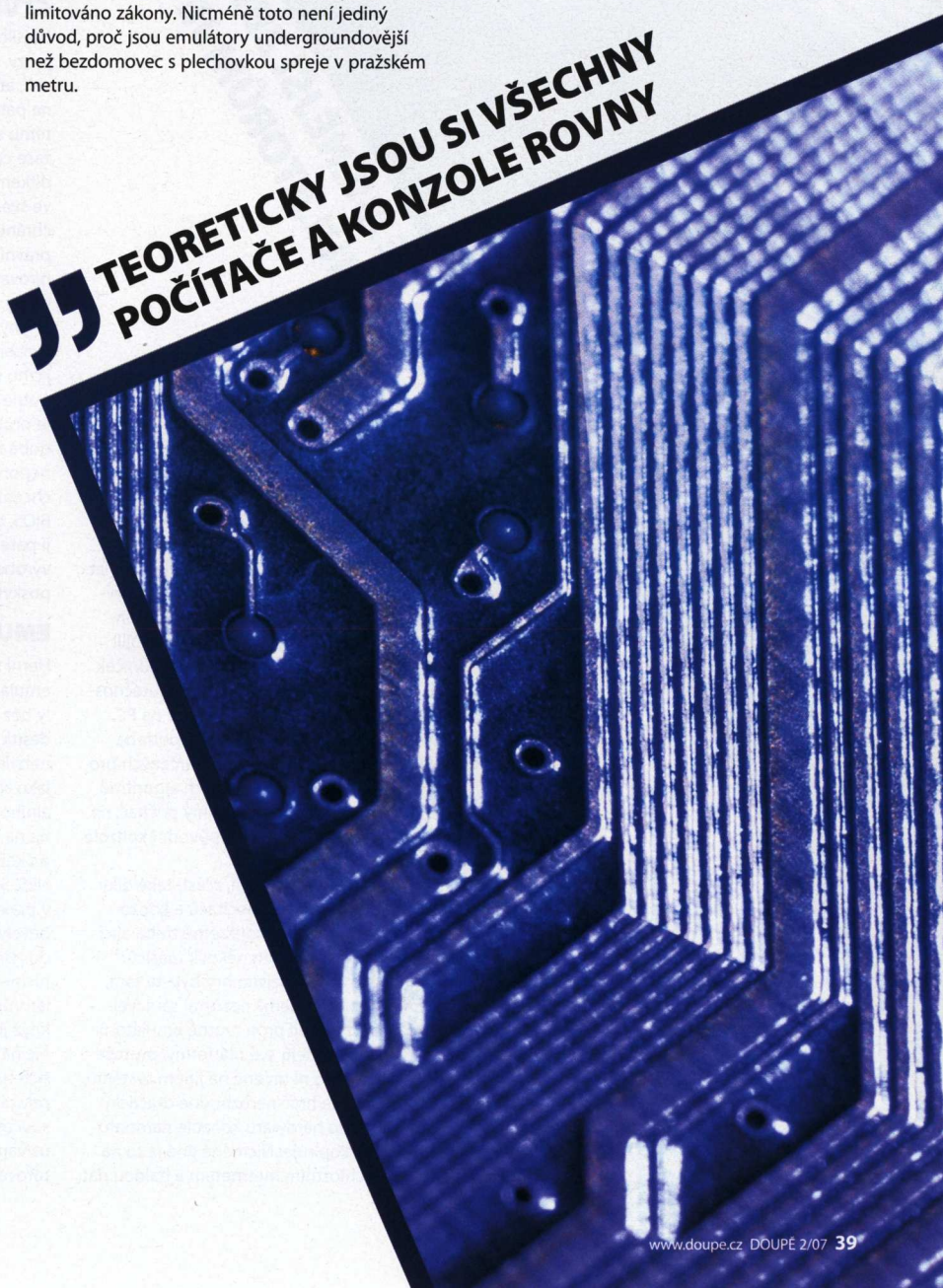
EMU... CO?

Emulace není výraz pro přemnožení australských pštrosů, ale pro proces, při kterém se pomocí nějakého prostředníka snažíme v určitých podmínkách uvést do chodu program, který byl původně stvořen pro podmínky zcela jiné. V případě počítačů je takovým prostředníkem hardwarový nebo softwarový emulátor. Princip emulace do jisté míry vychází z Church-Turingovy teorie. Ta říká, že každý výpočet lze realizovat určitým algoritmem (sledem instrukcí), který může být dále zpracován počítačem, stejně jako člověkem s dostatečným stohem papírů a horou času. Z toho jednak vyplývá, že každý dobrý matematik je takovým hodně pomalým počítačem, ale také fakt, že jelikož všechny počítače bez výjimky prakticky jen vypočítávají algoritmy, ať již se na konci procesu vykreslí nádherný obrázek ze hry nebo tabulka z Excelu, jakýkoliv počítač (a konzole) je schopen spočítat jakýkoliv algoritmus, a tudíž i spustit jakýkoliv program. Teoreticky jsou si tedy všechny počítače a konzole rovny, rozdíl je pouze v času, který ten a ten stroj spotřebuje k dopočítání výsledku.

Teorie zní jednoduše, nicméně tvorba softwarových emulátorů v praxi je mnohem složitější. Cílem je imitovat operační systém nebo rovnou hardware, pro jaký byla hra původně naprogramována. Tvůrci emulátorů tak musí krok po kroku zjišťovat, jakým způsobem program původní hardware používal, a poté napsat emulátor tak, aby na konci vypadl stejný výsledek jako u originálu. Nejde tedy o simulaci, při které by se napodoboval každý krok při zpracování jednotlivých instrukcí, důležitý je zde pouze výsledek, tj. aby to z pohledu hráče prostě fungovalo. Stejného výsledku je ale bohužel možné dosáhnout nejrůznějšími cestami. První verze emulátorů jsou většinou nepoužitelně pomalé, protože se tvůrci při svém experimentování pokouší překládat instrukce mezi hardwary dosti prasácky. Nicméně postupem času nalézají nové a nové finty, jak emulaci urychlit, odhodit nepotřebné algoritmy, zkrátit ty nezbytné a využít možností nových strojů (aktuálně například vícejádrových procesorů), až se na veřejnost dostane skutečně funkční emulátor.

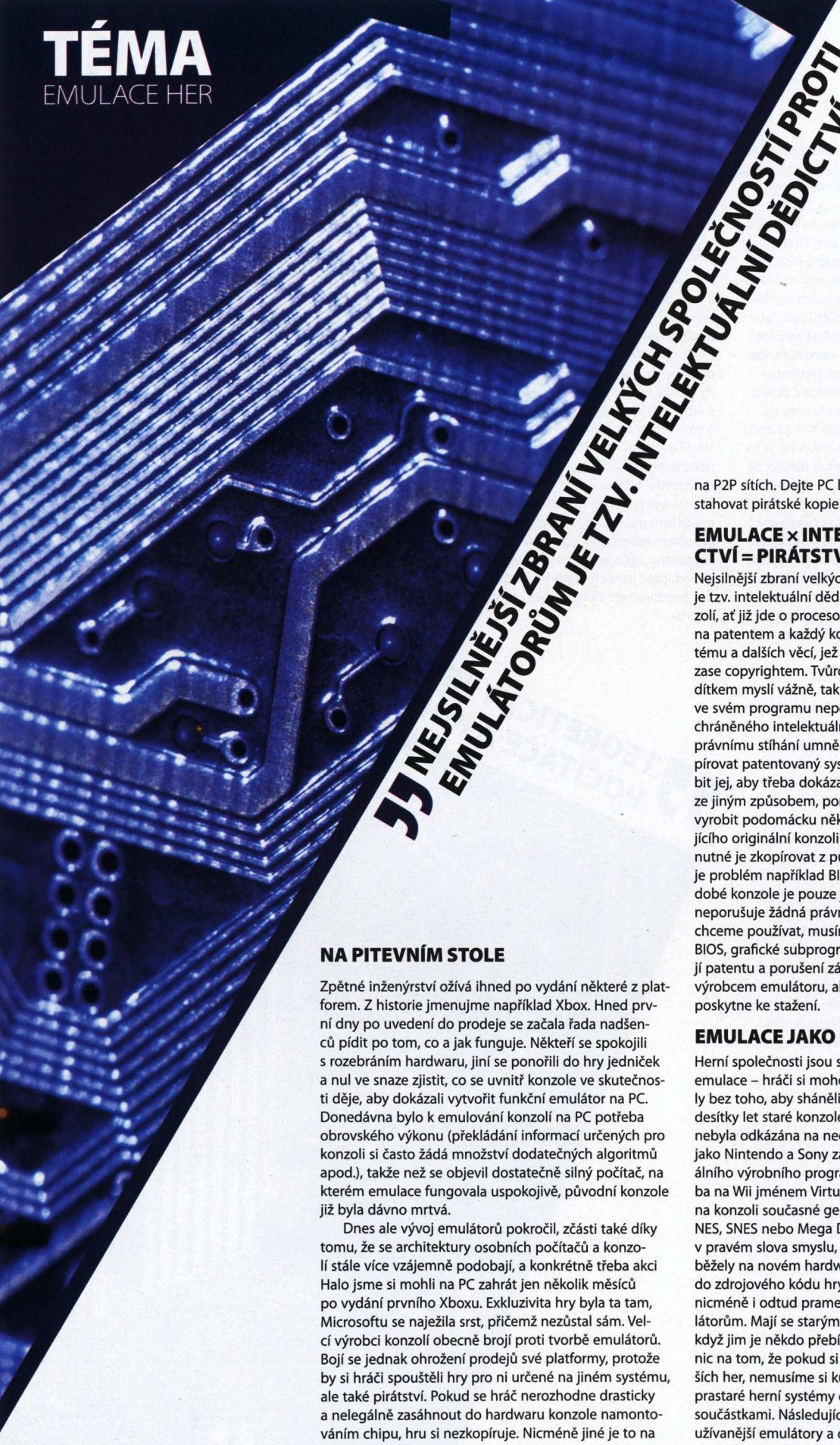
EMULACE = PIRÁTSTVÍ?

Proč se o herních emulátorech příliš nemluví a jsou dodnes jakýmsi elektronickým samizdatem? Jak jsme již řekli, tvorba emulátoru je podmíněna dokonalou znalostí pochodů dotyčné platformy. Maximálně podrobnou technickou dokumentaci k moderním konzolím by však běžný člověk hledal jen těžko, ta je bedlivě hlídána v laboratořích Sony, Nintenda a jiných molochů a navíc chráněna patentem. Ba co víc, k některým starším kusům hardwaru dokumentace vůbec neexistuje, nebo hry dokonce využívají skryté možnosti a bugy zařízení, o kterých neměli tušení ani sami jejich výrobci. Proto se programátoři emulátorů dokopávají k potřebným informacím procesem reverzního inženýrství, které je bohužel limitováno zákony. Nicméně toto není jediný důvod, proč jsou emulátory undergroundovější než bezdomovec s plechovkou spreje v pražském metru.



„TEORETICKY JSOU SI VŠECHNY POČÍTAČE A KONZOLE ROVNY"

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
18 hodin denně online, 6 hodin offline – výsledek WoW: The Burning Crusade



JJ NEJSILNĚJŠÍ ZBRANÍ VELKÝCH SPOLEČNOSTÍ PROTI EMULÁTORŮM JE TZV. INTELEKTUÁLNÍ DĚDICTVÍ

NA PITEVNÍM STOLE

Zpětné inženýrství ožívá ihned po vydání některé z platforem. Z historie jmenujme například Xbox. Hned první dny po uvedení do prodeje se začala řada nadšenců pídit po tom, co a jak funguje. Někteří se spokojili s rozebráním hardwaru, jiní se ponořili do hry jedniček a nul ve snaze zjistit, co se uvnitř konzole ve skutečnosti děje, aby dokázali vytvořit funkční emulátor na PC. Donedávna bylo k emulování konzolí na PC potřeba obrovského výkonu (překládání informací určených pro konzoli si často žádá množství dodatečných algoritmů apod.), takže než se objevil dostatečně silný počítač, na kterém emulace fungovala uspokojivě, původní konzole již byla dávno mrtvá.

Dnes ale vývoj emulátorů pokročil, zčásti také díky tomu, že se architektury osobních počítačů a konzolí stále více vzájemně podobají, a konkrétně třeba akci Halo jsme si mohli na PC zahrát jen několik měsíců po vydání prvního Xboxu. Exkluzivita hry byla ta tam, Microsoftu se naježila srst, přičemž nezůstal sám. Velcí výrobci konzolí obecně brojí proti tvorbě emulátorů. Bojí se jednak ohrožení prodejů své platformy, protože by si hráči spouštěli hry pro ni určené na jiném systému, ale také pirátství. Pokud se hráč nerozhodne drasticky a nelegálně zasáhnout do hardwaru konzole namontováním chipu, hru si nezkopíruje. Nicméně jiné je to na počítačích s vysokorychlostním internetem a haldou dat na P2P sítích. Dejte PC hráči emulátor a začne si do něj stahovat pirátské kopie originálních disků!

EMULACE × INTELEKTUÁLNÍ DĚDICTVÍ = PIRÁTSTVÍ!

Nejsilnější zbraní velkých společností proti emulátorům je tzv. intelektuální dědictví. Každá část hardwaru konzolí, ať již jde o procesory nebo grafické čipy, je chráněna patentem a každý kousek firmwaru, operačního systému a dalších věcí, jež patentovaný hardware naplňují, zase copyrightem. Tvůrce emulátoru, který to se svým dítkem myslí vážně, tak musí dávat bedlivý pozor, aby ve svém programu nepoužil byť jen jediný kousek kódu chráněného intelektuálním dědictvím. Právě tím se dá právnímu stíhání umně vyhnout. Není dovoleno okopírovat patentovaný systém, ale je dovoleno napodobit jej, aby třeba dokázal spustit hru z Playstation, pouze jiným způsobem, pomocí jiného firmwaru. Nicméně vyrobit podomácku některé části emulátoru napodobujícího originální konzoli je neuvěřitelně složité, a tak je nutné je zkopírovat z původní patentované předlohy. To je problém například BIOSů apod. Běžný emulátor novodobé konzole je pouze jakousi kostrou, která prakticky neporušuje žádná právní ustanovení. Ovšem pokud jej chceme používat, musíme si k němu stáhnout originální BIOS, grafické subprogramy a další. Ty již ale podléhají patentu a porušení zákona je nasnadě, ovšem nikoliv výrobcem emulátoru, ale až uživatelem a tím, kdo BIOS poskytne ke stažení.

EMULACE JAKO BUSINESS

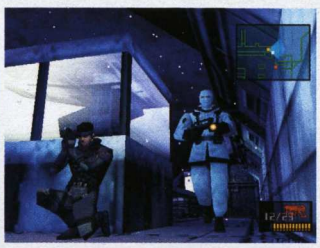
Herní společnosti jsou si vědomy i pozitivní stránky emulace – hráči si mohou i dnes zahrát prastaré tituly bez toho, aby sháněli často již takřka nesehnatelné, desítky let staré konzole nebo počítače. Aby veřejnost nebyla odkázána na neoficiální tvorbu, snaží se firmy jako Nintendo a Sony začlenit emulaci do svého oficiálního výrobního programu. Takto vznikla online služba na Wii jménem Virtual Console, díky níž si můžeme na konzoli současné generace zahrát hry ze systémů NES, SNES nebo Mega Drive. Nejedná se sice o emulaci v pravém slova smyslu, hry jsou často upravovány, aby běžely na novém hardwaru (jde i tzv. source port, zásah do zdrojového kódu hry; emulátory do her nezasahují), nicméně i odtud pramení odpor společností vůči emulátorům. Mají se starými hrami své plány a nejsou rády, když jim je někdo přebírá neoficiálně. To však nemění nic na tom, že pokud si chceme zahrát některou ze starších her, nemusíme si kupovat zrovna Wii nebo shánět prastaré herní systémy čpící spáleným prachem mezi součástkami. Následující strany hráčům přiblíží ty nejpoužívanější emulátory a osvětlí, co všechno lze od emulátorového nebe čekat.

EMULÁTORY & KONZOLE

PLAYSTATION

ePSXe

Emulátor [www.epsxe.com]
Pluginy [ngemu.com/psx/epsxe.php?action=plugins]
Plným jménem Enhanced PSX Emulator je nejrozšířenějším a neustále aktualizovaným emulátorem první Playstation. Jeho síla tkví v používání nejrůznějších pluginů, které emulují grafické a zvukové subsystémy konzole a navíc CD mechaniku. Pokud hra nefunguje s jedním pluginem, je možné vyzkoušet jiný, a když potíže přesto přetrvají, vychází pro spoustu her patche určené přímo pro ePSXe. Jediný problém pramení z nutnosti vlastnit BIOS z Playstation. Jeho použití v ePSXe je legální pouze v tom případě, když si ho zkopírujeme z PSX, kterou sami vlastníme, stažení z internetu je protiprávní.



pSX

Emulátor [psxemulator.gazaxian.com]
Nejnovější přírůstek do rodiny emulátorů, jehož premiéra se odehrála teprve počátkem minulého roku. Mezi vší jeho konkurencí představuje pSX uživatelsky nejpříjemnější řešení – nevyžaduje žádné pluginy a je s ním kompatibilní většina her. Stejně jako ePSXe však vyžaduje originální BIOS. Emulátor dnes existuje i ve verzi pro Linux a pracuje se i na emulátoru Playstation 2 (viz dále).

PLAYSTATION 2

Hardwarové specifikace druhé generace konzole od Sony jsou na dnešní dobu skromné – procesor o frekvenci 300 MHz a 32 MB operační paměti. Tak proč je emulace PS2 i na současných, o několik řádů výkonnějších strojích stále problémová? Hlavní překážkou je vícejádrový procesor. Přestože je možné emulovat takřka jakýkoliv kus hardwaru, je velmi obtížné a na strojový výkon náročné synchronizovat a správně načasovat dva rozdílné typy procesorů. Nyní však konečně svítá naděje v podobě efektivního emulátoru PCSX2.

PCSX2

Emulátor [www.pcsx2.net]
Program tvořený mezinárodní partou nadšenců vychází z mladšího emulátoru Playstation, pSX. Stejně jako on je založen na pluginech emulujících grafiku, ovládací rozhraní a DVD mechaniku, přičemž od verze 0.9 si s jeho pomocí můžeme již regulérně zahrát množství PS2 her. Na PCSX2 se dá hrát bez problémů většina 2D her, problém nastává až s 3D grafikou. Významným krokem se stala podpora dvoujádrových procesorů. S jejich pomocí si již můžeme zahrát například Final Fantasy X při 60 snímcích za sekundu. Vývoj emulátoru jde stále kupředu, a tak se hráči mohou těšit na stále rychlejší výkon a podporu většího množství her.

ZAJÍMAVOSTI: BLEEM!

Bleem! patřil k prvním emulátorům Playstation a stal se vůbec prvním použitelným emulátorem PSX vůbec. Ačkoliv je dnes již dávno mrtev a překonán, uvádíme jej zde, protože jeho vývoj probíhal oficiálně za účelem výdělku – bleem! se klasicky prodával na CD. Sony proti němu sice brojila, nicméně program nepoužíval originální BIOS konzole ani žádnou její patentovanou část, takže se spor táhl. Existovala i verze pro Dreamcast zvaná Bleemcast!, která dovolovala zahrát si na konzoli od Segy tituly jako Metal Gear Solid, Tekken 3 nebo Gran Turismo 2. Zajímavostí je, že bleem! nefungoval pod Windows XP a NT, takže hráči museli nainstalovat starší systém, třeba pomocí emulátoru Virtual PC, takže jeden emulátor pak běžel uvnitř druhého.

CONNECTIX VIRTUAL GAME STATION

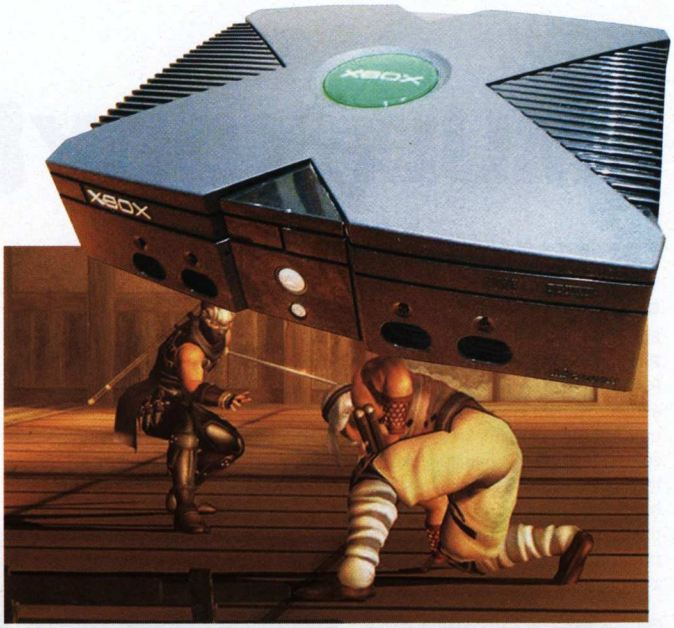
Velmi úspěšný komerční emulátor PSX určený pro Macintosh a později i Windows, který vynikal svou téměř absolutní kompatibilitou a prodával se za poloviční cenu PSX. Úspěch dovedl Sony až k žalobě, ovšem spor vyhráli tvůrci emulátoru. Sony se však nevzdala – odkoupila celý program a poté jej dala k ledu.

JAK NA ZPĚTNOU KOMPATIBILITU KONZOLÍ?

Nové generace konzolí vynikají tím, že na nich lze spustit většinu nebo v ideálním případě všechny hry z generací minulých (konkrétně PS2 podporuje hry z PS1 apod.) Jelikož ale bývají architektury nových systémů zcela jiné než u těch starých, řeší tento problém výrobci nejrůznějšími způsoby. Sony například natvrdo integrovala do Playstation 2 fyzický čip z první verze konzole, takže byla zaručena takřka absolutní kompatibilita – uvnitř PS2 se prakticky skrýval původní systém. Podobně je na tom i Game Boy Advance, jenž v sobě integruje procesor z Game Boy Color (proto hry z GBC nefungují na GB Micro – ten již čip kvůli miniaturizaci neobsahuje).

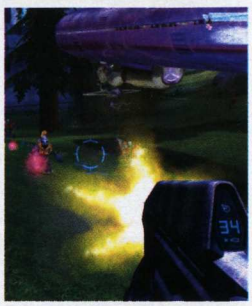
K emulaci se uchýlil až Xbox 360 a nebylo to nijak šťastné řešení. Již na počátku byl ustanoven omezený seznam 213 her z původního Xboxu, které bude nový systém podporovat. Xbox 360 k tomu však potřebuje harddisk, kam si ukládá emulační profily jednotlivých her, a také připojení k online službě Xbox Live!, odkud si profily stahuje. Posuďme sami, nebyl konkurenční způsob elegantnější?

XBOX



„Xbox je jen převlečené PC," hlásala řada odborníků, když poprvé zahlédla specifikace konzole Microsoftu. Jelikož se architektura Xboxu skutečně velmi podobá té počítačové, teoreticky je možné velmi snadno vytvořit kvalitní emulátor. Do dnešního dne však světlo světa spatřily toliko dva programy, které jsou navíc schopny úspěšně spustit pouze dva herní tituly. Může za to tvrdý tlak firmy, která proti emulátorům bojuje, jelikož exkluzivní tituly pro Xbox posléze oficiálně přepracovává a vydává konverze pro PC (aktuálně například Halo 2 Vista)? Faktem ovšem zůstává, že díky podobné architektuře hardware vznikla řada emulátorů pro Xbox. Samozřejmě jediným způsobem, jak na svůj Xbox emulátor dostat, je přinutit jej číst zapisovatelná DVD (rozuměj nechat si konzoli očipovat), takže opět sklouzáváme do vod nekalých živlů, ve kterých krouží piraně dvouletého pobytu za mřížemi.

Emulátorů pro Xbox je celá řada, počínaje konzolemi NES, SNES, N64 až po experimentální Playstation nebo dokonce DOSXbox emulující osobní počítač třídy 386! Není představa hraní starých PC adventur a arkád na Xboxu lákavá? Mnoho emulátorů lze naleznout na stránkách **xport.xbox-scene.com.**



Xeon

Emulátor [ngemu.com/xbox/xeon.php]
První z emulátorů Xboxu na PC, který vyšel již 25. dubna 2003 a jeho primárním cílem bylo přivést na osobní počítače konzolový hit Halo. To se mu podařilo, byť na řadě konfigurací hra nefungovala zcela bez chyb. U dobrodružství Master Chiefa nicméně také zůstalo – Xeon vyšuměl do ztracena bez podpory jakýchkoliv dalších titulů.

Cxbx

Emulátor [www.caustik.com/cxbx]
Dílo populárního hackera Caustika a jeho spolupracovníků si vytýčilo za cíl zprovoznit jakoukoliv hru z Xboxu na PC. Podobně jako u Xeonu však zůstalo pouze u jediného titulu, Turok: Evolution, a to navíc bez zvuku a síťové podpory. Projekt Cxbx je nyní zmrazen, autor se věnuje amatérskému vývoji her pro Xbox pomocí vývojářského balíku OpenXDK.

HERNÍ JOYSTICKY – ELEGANTNÍ NÁVRAT ZAPOMENUTÝCH KLASIK

Instalace a obsluha emulátorů vyžaduje pokročilejší uživatelské zkušenosti. Ani absolutní laikové však nemají bránu do světa starých her zavřenou. Poměrně nedávno se na trhu začaly objevovat vkusné joysticky designově přesně kopírující ty z osmibitů, jež stačí jen připojit k televizi a hrát. Uvnitř plastového těla totiž obsahují integrovaný procesor původního počítače a k tomu zabudovaných hned několik her. Existuje například verze Atari Classics 10-in-1, která zahrnuje tituly jako Asteroids, Centipede a Pong, nebo Joystick C64, jenž má pod kapotou třicítku her formátu Impossible Mission, Speedball nebo Marauder. Recenzi Joysticku C64 naleznete Doupěti č. 3/06 a lze jej za cenu 1 199 Kč objednat například na adrese **www.cqe.cz**.

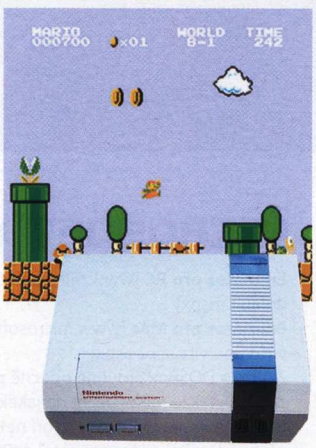
GP2X – EMULACE SMYSLEM ŽIVOTA

Proč vytvářet zcela nový handheld s originální architekturou a formátem her, když je trh již tak přesycen a nabídka kvalitních titulů takřka nevyčerpatelná? Proto vznikla v dílnách jihokorejské firmy GamePark Holdings konzole běžící na základu operačního systému Linux, která je přímo určena k používání emulátorů všech možných platforem. Samotný handheld je osazen procesorem ARM o taktu 200 MHz, 64 MB RAM, k počítači se připojuje pomocí USB 2.0 a jako úložné médium používá SD karty. Výkon pohodlně stačí na emulaci osmibitových počítačů, konzolí z řady NES, SNES, Mega Drive a objevila se zde i portace DOSBoxu. Exkluzivně pro GP2X vznikají i předělávky některých her, naposledy to byla například 3D akce se vznášedlem v hlavní roli Descent. Více informací zájemci naleznou na stránkách **wiki.gp2x.org**, přičemž konzoli lze za cenu kolem 5 500 Kč sehnat i u nás.

NINTENDO

Nintendo Entertaiment System a jeho generační nástupce se nezasloužily pouze o masivní penetraci široké veřejnosti videohrami, ale právě s těmito platformami se emulace poprvé dostala do obecného povědomí. Konec 90. let, kdy byl životní cyklus obou konzolí formálně u konce, znamenal comeback zejména díky vynikajícímu emulátoru NESticle a to nebylo všechno. Nadšenci upravovali původní gamepady, aby se daly připojit k USB nebo paralelnímu portu počítače, přilepovali k přístrojům LCD displeje a balíky baterií, aby mohli hrát na cestách apod. Ačkoliv pro NES a SNES existuje nejvíce emulátorů, problém vždy představovaly samotné herní tituly, respektive cartridge, na kterých byly uloženy. Ty samozřejmě nejsou s počítačem standardně kompatibilní a je třeba pořídit kopii, tzv. ROM obraz neboli ROMku či ROMset (od Read Only Memory – paměť na cartridgích sloužila pouze ke čtení). Šíření ROMek opět balancuje s vrávoravostí alkoholika na hraně zákona, a to zejména v posledních letech, kdy firmy znovuoživují své prastaré hry v četných reedicích a skřípou zuby, když je někdo šíří zadarmo. Obecně však platí, že pokud hráč vlastní fyzickou cartridge, je povoleno, aby si vytvořil také kopii ROM paměti na osobním počítači. S příchodem 128bitových konzolí navíc i Nintendo uznalo, že emulátory jsou jediným způsobem, jak udržet NES a SNES v povědomí, a k šíření ROMek zaujalo benevolentní postoj. K právně zcestným pamlskům patří tvrzení mnoha stránek nabízejících ilegální stahování her, jež uklidňuje veřejnost, že pokud bude užívat obsah ROMsetu pouze 24 hodin, nijak tím neporuší zákon. To je samozřejmě výmysl a pouze způsob, kterak k sobě natáhnout zákona dbající hráče.

NES



NESticle

Emulátor [bloodlust.zophar.net/NESticle/nes.html]
První emulátor konzole NES, který byl skutečně intuitivní, takřka bezchybně emuloval grafiku i zvuk a fungoval také na počítačích třídy 486. Ačkoliv se jeho vývoj zastavil před řadou let, dodnes patří k legendám a navíc existuje ve verzích pro DOS i Windows 95.

FCE Ultra

Emulátor [fceultra.sourceforge.net]
Jeden z mála emulátorů NESu, jehož vývoj od loňského roku stále pokračuje, a navíc funguje jak na PC, tak i na platformách Macintosh a Linux.

SNES

ZSNES

Emulátor [www.zsnes.com]
Je grafika NESu příliš zastaralá? Pak stačí vzít Windows, Linux, Mac nebo dokonce Xbox a nainstalovat nejpopulárnější emulátor jeho nástupce, Super NESu. Plná emulace vyžaduje minimálně Pentium II se 64 MB RAM, nicméně pak lze kdykoliv v průběhu hry ukládat pozici, típat obrázky, urychlovat hru nebo ji převíjet dozadu a provádět spoustu dalších kejklí, které neumožňovala ani původní konzole.

NINTENDO 64

UltraHLE

Emulátor [www.ultrahle.com]
Tituly jako The Legend of Zelda: Ocarina of Time nebo GoldenEye 007 jsou mnohými považovány za nejlepší hry všech dob. „Proč je omezovat jen na majitele N64?" řekli si programátoři Epsilon a RealityMan a jali se vytvořit první funkční emulátor konzole páté generace. UltraHLE je unikátní tím, že neemuluje přímo fyzický hardware, ale pouze simuluje některá volání programovacího jazyka C, ve kterém byly hry na N64 napsány. To umožnilo jednak rychlejší emulaci, ale také podporu 3dfx a později i Direct 3D grafických karet. Bohužel musel být emulátor upravován pro každou hru zvlášť a nakonec byl jeho vývoj pod tlakem Nintenda zastaven.

Project64

Emulátor [www.pj64.net]
Asi nejlepší emulátor platformy N64, jehož výroba stále pokračuje. Ve srovnání s UltraHLE nabízí lepší, barevnější grafiku, pokročilejší mapování textur a konečně také o něco širší nabídku emulovaných her.

Další emulátory

Mupen64 [mupen64.emulation64.com] Multiplatformový emulátor N64
Sixtyforce [www.sixtyforce.com] Emulátor N64 pro Macintosh

GAMECUBE

Dolphin

Emulátor [www.dolphin-emu.com]
Herní krychle Nintenda pobrala nejvíce popularity zejména v Japonsku, a snad proto se jí kvalitní emulátory vyhýbají. Dolphin je jedním z mála, který dokáže spustit většinu komerčních her, ovšem jen některé (mezi nimi figurují jména jako Zelda nebo Resident Evil) lze alespoň trochu slušně hrát.

Gekko

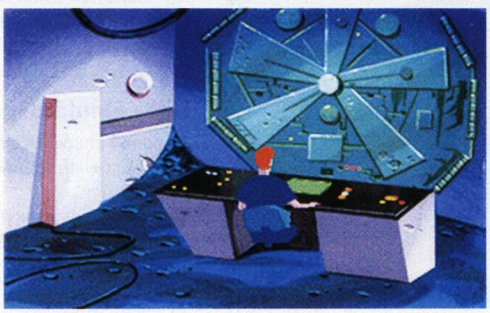
Emulátor [www.gekko-emu.com]
Velmi nadějný emulátor GameCube, který lze dle betaverzí funkčních s většinou titulů zařadit mezi ty nejpokrokovější. Bohužel je stále ve vývoji, takže pouze uvádíme jeho domovskou stránku, na které by se v blízké době měla objevit první veřejná verze ke stažení.

Další emulátory Nintenda

VisualBoyAdvance [vba.ngemu.com]
Emulátor NDS [www.ndsemulator.com]

EMULÁTORY&PC

Proč emulovat PC na PC, když jde o jednu a tu samou platformu zaměřenou na maximální kompatibilitu? Důvodů je celá řada a liší se s každou hrou. Velice frekventovaný byl například problém s rozšířenou pamětí. Hry přibližně do roku 1995 totiž pracovaly v tzv. real módu, který dovoloval adresovat najednou pouze 1 MB paměti (ve skutečnosti jen 640 KB, zbytek byl vyhrazen pro periferie jako grafický adaptér apod.) a zbytek musel být řešen speciálně alokovanou rozšířenou pamětí (EMS, XMS a další). S příchodem protected módu byl problém vyřešen, ovšem přestože Windows jakous takous zpětnou podporu expandované paměti mají, rozeběhnutí prastarých her pod tímto operačním systémem často představovalo (a představuje) zkoušku ohněm. A toto je pouze příklad z mnoha problémů kompatibility PC her. Starší tituly například používaly vlastní ovladače myši a jiných periferií, skryté možnosti dnes již neexistujícího hardwaru, objevuje se VESA nekompatibilita apod. Autor článku by mohl vyprávět, kterak si instalací emulačních ovladačů, nastavováním paměti a grafických módů při zprovozňování RPG System Shock pohřbil Štědrý večer a několik dalších dnů vánočních svátků. Ovšem neudělá to, protože zde jsou mnohem jednodušší cesty. Proč neemulovat starší počítač se všemi jeho dobovými „nedostatky" a bez otravných Windows XP?



DOSBOX

Emulátor [dosbox.sourceforge.net]
Nápověda [dosbox.sourceforge.net/wiki]
Open source projekt čtyřčlenného virtuálního týmu je totálním emulátorem, který napodobuje jednak procesor třídy x86, ale také grafický adaptér (Hercules, CGA, EGA, VGA, VESA a grafická karta S3 Trio 64), zvukovou kartu (od Adlibu po Gravis Ultrasound), modem a umožňuje použití stávajících CD mechanik. Výhodou je, že emulace procesoru probíhá absolutně, takže je možné nastavit počet cyklů (tj. ve výsledku rychlost procesoru) a program může být provozován na jakékoliv platformě. V současné době je k dispozici verze pro Windows (všechny verze), Linux, Mac OS, Palm OS, RISC OS, BeOS, Xbox a hybridní handheld GP2X.

Zajímavostí je, že na počítačích založených na architektuře x86 se instrukce překládají dynamicky (tj. některé ani přeložit nepotřebují, neboť se jedná o stejnou platformu), zatímco na ostatních systémech probíhá plná emulace. Proto bude DOSBox na PC běžet vždy rychleji než například na Macintoshi – PowerPC G4 na 1,6 GHz je schopno emulovat pouhou 50MHz 486ku, kdežto na to samé postačí již Pentium II z řad PC.

DOSBox emuluje nejlépe hry běžící v real módu, ty novější s ním mají někdy problém a autoři doporučují použití spíše emulátorů typu Virtual PC. Jednotlivé verze programu jsou schopny spustit stovky her, ovšem některé (asi v poměru 1:5) skutečně jen spustit, takže sice jdou nastartovat, ale ne regulérně hrát. To je případ zejména složitějších 3D titulů typu Azrael's Tear, které sice fungují bezchybně, nicméně s nehratelným zpomalením. Autoři však DOSBox neustále vylepšují, takže do kolonky „podporováno" neustále přibývají další tituly.

MICROSOFT VIRTUAL PC

Emulátor pro PC [www.microsoft.com/windows/virtualpc/default.mspx]
Emulátor pro Mac [www.microsoft.com/mac/products/virtualpc/virtualpc.aspx]
Zatímco DOSBox emuluje obecně počítač třídy x86, a to od základů, takže může běžet na jakékoliv platformě, program Virtual PC nám na počítači vytvoří natvrdo virtuální Pentium 4 s legendárním chipsetem Intel 440BX, Sound Blasterem, síťovou a videokartou. Při napodobování procesoru je emulace využívána jen zčásti, některé procesy běží přímo bez emulování na hostitelském čipu, čímž je dosaženo požadované rychlosti.

Na rozdíl od spartánského uživatelského rozhraní DOSBoxu si Virtual PC na harddisku vytvoří svůj vlastní virtuální oddíl a nechá nás na něj instalovat cokoliv. A to je hlavní výhoda Virtual PC! Jeho použití není omezeno pouze na hry, ale beze všeho si do vytvořeného disku můžeme nainstalovat i regulérní operační systém. V praxi se nám například ve Windows XP otevře okno Virtual PC, v němž poběží zcela jiný systém. Klidně to může být starší verze Windows, která bude navíc plně funkční! V systému uvnitř systému lze instalovat ovladače, programy, zkrátka jako by šlo o skutečné Pentium 4.

A jak vůbec taková šikovná vymoženost vznikla? Původně šlo o projekt firmy Connectix, která takto umožnila proměnit Macintosh v PC. Produktu si brzy všiml Microsoft, který v roce 2003 Virtual PC odkoupil, jelikož se mu výborně hodilo do krámu. Jeho Windows 2000 a následně XP totiž zcela nahradila operační systém DOS (původně byla Windows jen jeho nadstavbou), přičemž na nových Oknech neběžela celá řada původně DOSovských programů. Virtual PC návratem DOSu do Windows tuto situaci brilantně vyřešilo a daří se mu to dodnes.

EMULÁTORY & OSMIBITY

AMIGA

WinUAE

Emulátor [uae.coresystems.de]
Chce si hráč zavzpomínat na legendární arkády typu Tower Assault, Chaos Engine a stovky dalších? Nemusí zůstat jen u zasněných pohledů do zdi, můžeme se dívat přímo do monitoru! WinUAE plně emuluje procesor Motorola 68k i s disketovými mechanikami Amigy, joysticky apod., takže se zážitek téměř vyrovná hře na původním počítači.

COMMODORE C64, C128

VICE

Emulátor [www.viceteam.org]
Multiplatformový emulátor slavného osmibitu, který jeho autoři neustále vylepšují a přidávají podporu nových prvků. Naposled například doladili připojení prastarých joysticků pomocí paralelního portu počítače. Jen to nesnesitelné pípání při nahrávání hry z magnetofonu již asi nezažijeme.

SINCLAIR ZX SPECTRUM

RealSpectrum

Emulátor
[www.ramsoft.bbk.org/realspec.html]
Pro ZX Spectrum alias gumáka vzniklo dost možná nejvíce emulátorů v historii. Může za to jeho velice přesná technická dokumentace, která byla také původcem mnoha hardwarových modifikací. Ze škály programů vybíráme RealSpectrum, který existuje ve verzích pro procesory od Intelu i AMD.

Spec256

Emulátor
[www.emulatronia.com/emusdaqui/spec256]
Jedná se spíše o perličku než opravdu použitelný emulátor. Zajímavý na Spec256 je fakt, že jeho autoři kompletně přepracovali grafiku asi deseti her, takže nyní využívají 256 barev. Výsledek je nečekaně skvostný, škoda jen, že se vývoj zastavil.

EMULÁTORY & PŘENOSNÁ ZAŘÍZENÍ

PDA

FPSece

Homepage [www.fpsece.net]
Emulace čeho na čem
[Playstation na Pocket PC]
S výkonem moderních Pocket PC přestala být emulace Playstation utopií. Emulátor FPSece umožňuje zahrát si na cestách takové tituly jako Final Fantasy 7 až 9, jednotlivé díly Resident Evil a desítky dalších her. Program se chová jako většina emulátorů PSX na PC, ke svému chodu tedy potřebuje originální BIOS stažený z konzole.

ScummVM

Homepage
[arisme.free.fr/PocketScumm]
Emulace čeho na čem
[Scumm engine na Pocket PC, Palm OS a smartphonech]
Engine Scumm (Script Creation Utility for Maniac Mansion) oživil v minulosti desítky adventur, mezi nimiž nalezneme legendy jako Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max, Day of the Tentacle, Monkey Island a další. Oživuje je i dnes, když bezchybně portuje svůj systém na přenosná zařízení. Ovšem pozor, pixel hunting se na malé obrazovce stává skutečným peklem, což platí zejména pro miniobrazovky chytrých telefonů.

MorphGear

Homepage [www.spicypixel.com]
Emulace čeho na čem [GBA, NES, SNES, Game Gear, Master Systém a Mega Drive na Pocket PC]
MorphGear není sám o sobě emulátorem, ale mocným rozhraním, které dokáže spustit řadu modulů umožňujících startování her z nejslavnějších herních platforem. Sofistikovaný program nabízí ukládání pozice kdykoliv v průběhu hry, široké možnosti nastavení a dokonce i vlastní ovládací rozhraní, kdy se na dotykovém displeji objeví obrázek ovladače původní konzole, na který stačí jen pohodlně ťukat prsty (a ničit si obrazovku).

Další emulátory na Pocket PC

Pocket UAE [Emulátor Amigy] [pocketinsanity.sourceforge.net]
Pocket DOSBox [Emulátor DOSu] [n0p.averest-k.ru/?DOSBox_PPC]
SpectrumAnyWhere [Emulátor ZX Spectra] [www.webcids.com/spectrumanywhere]
Come Back 64 [Emulátor Commodoru 64] [media.pdarcade.com/files/rare_emulators/comeback64.zip]

MAME – Z MARINGOTEK DO TEPLA DOMOVA

Na velké herní automaty, které se sápaly po peněženkách hráčů naditých dvoukorunami, si dnes vzpomenou již jen skuteční pamětníci. Projekt MAME vznikl na podporu oživení automatových arkád, přičemž dnes se miniaturní experiment Nicoly Salmorii rozrostl v olbřímí projekt podporující cca 3 400 unikátních her. Emulátor MAME a několik ukázek her jsou k dispozici zdarma (www.mame.net), nicméně problém představuje obstarání ROM setů z původních automatů. Nejschůdnější cestou k legálnímu získání originálek je obrátit se na internetovou aukci **www.ebay.com**..

KAM SE HRABOU EMULÁTORY – HARDWARE NAD ZLATO!

Emulátory mají jednu výhodu – hráč doma nemusí skladovat desítky druhů konzolí a jiných herních systémů, které zaberou o několik řádů více místa než klasická přítelkyně (a navíc se tyto dva elementy většinou vzájemně odpuzují). Někdo si však nedá říct a archivní kusy hardwaru zarputile schraňuje. Je to jen pár měsíců, co se na eBay objevila aukce nabízející 90 unikátních herních systémů zahrnujících unikátní počítače i jejich neznačkové klony s kuriózním příslušenstvím. A vyvolávací cena? Pouhých 3 000 eur!

RUNABLE VS. PLAYABLE

Emulátory se chlubí sáhodlouhými seznamy podporovaných her, ovšem je rozdíl, zda jde hra spustit nebo skutečně hrát. Mnoho titulů například z Playstation 2 na počítačích skutečně spustit lze, nicméně často se hráč dostane pouze do úvodního menu, v lepším případě zhlédne intro a pak zamrzne na nahrávací obrazovce nebo je hra tak pomalá, že o zábavě nemůže být řeč. Proto je u emulátorů důležitá kolonka „playable," která oznamuje, že daný titul je možné emulovat skutečně hratelně.

UŽITEČNÉ ODKAZY

[www.the-underdogs.info] Kontroverzní stránka obsahující informace o stovkách starších PC her s možností řadu z nich stáhnout

[www.remaininplay.com] Stránka obsahující množství her, které byly autory uvolněny k volnému šíření (často se ale jedná jen o zdrojové kódy)

[www.dosgamezone.com] Stovky skutečně starých her jako Xenon, Battlezone nebo Blood. Vyžaduje registraci (zdarma)

[www.worldofspectrum.org] Obsahuje databázi remaků největších hitů ZX Spectra na řadu platforem

[www.emulators.cz] Již nějakou domu mrtvá, nicméně informacemi stále nabitá česká stránka emulátorového nadšence Evilminda

[www.ngemu.com] Vynikající zahraniční stránka, která se věnuje emulaci novějších konzolí (Playstation, Xbox až Playstation 2)

[www.retrogames.com] Poslední dobou sice méně aktualizovaný server, ale stále patří k těm nejinformativnějším

[www.emuhq.com] Vynikající stránka s emulátory pro takřka všechny platformy setříděnými do mnoha kategorií

[www.zophar.net] Zophar's Domain, dlouhou dobu nejlepší server, jehož další vývoj musel být vzhledem k problémům se zákony pozastaven

[www.vg-network.com] Další z poctivě aktualizovaných stránek o starších hrách

[emux.esero.net] „Československá komunita pařanů arcade her." Obsahuje zejména žebříčky nejlepších hráčů

[www.romshare.net] Volně šiřitelné ROMky arcade a dalších konzolí

[www.aminet.net] Tisíce downloadů pro Amigu včetně her

[www.grn.dl.am] ROM moduly pro Game Boy Advance. Pozor, zdaleka ne všechny jsou volně šiřitelné!

ZDROJE:

thomashapp.com
www.emulation.net
www.emulators.cz
www.ngemu.com
www.wikipedia.com
www.zophar.net
Sam Pettus – Emulation: Right or Wrong

fuckt huuůůůstej nářez

HUSTEJ MOBIL

ubal si balík

Ubal si libovolnej balík a získej navíc super „Čistič displeje" a „Hustý info" pro svůj mobil.

www.hustej.cz

ČISTIČ DISPLEJE!
Vyčistí displej mobilu ZEVNITŘ!

PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor

BEZ SLAVNÉHO JMÉNA

Žádný humbuk, jen poctivá kvalita. Únorové hry jako by nezapadaly do škatulky veleočekávaných spektáklů, přesto naprostá většina z nich nakročila vstříc vysokému hodnocení. Nejen slavné jméno je potřeba k úspěchu – stačí i nápad, a samozřejmě, vedle něj také kvalitní zpracování. To je případ Battlestations: Midway, které spojují prvky válečných simulátorů se strategií, takové je i české UFO: Afterlight, které konečně vykročilo ze stínu legendárního vzoru. Špetku inovací do zatuchlého rybníka závodění přináší také Test Drive Unlimited, pokoušející se o spojení online a offline režimů závodění. Překvapivě, ani jedna ze zmíněných her neselhala.

Přestože se počet recenzí uhnízdil jen lehce nad jednou desítkou, nečekají vás bezejmenná béčka. Resident Evil 4 má slavné jméno, přesto jsme z jeho konverzí pro PC vždy patřičně nervózní – tentokrát to bylo (stejně jako posledně) zbytečné. Návrat hlásí také série The Sims, která vedle regulérního datadisku Roční období pro druhý díl přišla také s levobočkem, samostatně hratelnými Životními příběhy, které naznačují nový směr vývoje série. A pak je tu hra, u níž redakce Doupěte strávila nejvíce času. Nejde v ní o vraždění zombíků, závodění se soupeři, procvičování mozkových závitů – Europa Universalis III nám dovolila pozvednout prapor českého národa a udělat z něj nejen evropskou, ale také koloniální mocnost. Když píši tyto řádky, pane nám říká celá třetina Evropy. A to se, panečku, vyplatí.

HRAJETE NA ULICI? ZAPLAŤTE POKUTU

Po dlouhé odmlce můžeme znovu šokovat zprávou, která může jak vyvolat úsměv na tváři, tak zděšení. Stát New York uvedl v platnost nařízení, podle něhož je pod pokutou rovného sta dolarů zakázáno používání elektronických zařízení (herních handheldů, MP3 přehrávačů a dalších) na ulici. Důvodem je úmrtí tří chodců v posledním půlroce, kteří byli zabiti při přecházení ulice. U všech byla shodně objevena technika, která – jak věří představitelé státu New York a sami vyšetřovatelé – rozptýlila pozornost nešťastníků.

48 TEST DRIVE UNLIMITED
PC | XBOX 360

52 RESIDENT EVIL 4
PC | PS2 | GC

54 BATTLESTATIONS: MIDWAY
PC | XBOX 360

56 FISH FILLETS 2
PC

58 UFO: AFTERLIGHT
PC

60 SAM & MAX EPISODE 3: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL
PC

62 EUROPA UNIVERSALIS III
PC

64 ANOTHER WORLD
PC

65 THE SIMS ŽIVOTNÍ PŘÍBĚHY
PC

66 ALIEN SHOOTER 2
PC

67 THE SHIELD
PC

[48] TEST DRIVE UNLIMITED

Jak chutná porce online závodění?
| PC | Xbox 360 |

[52] RESIDENT EVIL 4

Nastal čas se bát
| PC | PS2 | GC |

[56] FISH FILLETS 2

Logický rychlík podruhé a ve formě
| PC |

[62] EUROPA UNIVERSALIS III

Změňte osud českého národa!
| PC |

TEST DRIVE UNLIMITED

Nechte se svézt

Závodní hry můžeme vesměs rozdělit podle míry realističnosti na simulátory a arkády. Králem druhé skupiny je série Need for Speed, k čemuž je nezbytné jedním dechem dodat, že daný titul drží do značné míry jen dílem setrvačnosti a mnoho hráčů se okatě poohlíží po konkurenci. Ať už je to Flatout, Burnout nebo Project Gotham Racing, hlasitě si žádají pozornost a dostává se jim. Jakýkoli další titul to v silné konkurenci nebude a nemůže mít jednoduché. Chlapíci z Eden Studios to vědí. Jak z toho ven? Odpovědí je Test Drive Unlimited (TDU).

Je to jednoduché – chcete-li vniknout na trh s něčím, čeho je dostatek, musíte nabídnout nový přístup. Když nespadnete při balancování na tenké čáře mezi zavedenými postupy a novým žánrem, vyrobíte hru, která přinese spoustu bezkonkurenčních novinek a současně neurazí konzervativní příznivce. Ale dost teorie. TDU je závodní arkádou: bez příběhu, bez nápaditých výmyslů prodlužujících hratelnost, bez vychytaného designu tratí a podobných věcí. Jenže se odehrává v naprosto realistickém prostředí, nabízí pohodovou jízdu i adrenalinové závodění a co hlavně – stírá rozdíly mezi single a multiplayerem. Nebo se o to alespoň ze všech sil snaží.

Sněhulák pod palmou

Zapomeňte na kokosy na sněhu. Zbourejte sněhuláka (jestli vám ještě neroztál), sbalte si baťůžek a hurá na Havaj. V TDU si během krátké animace z letiště vyberete mezi několika pasažéry základní model své postavy (ačkoli jej později můžete přetvořit k nepoznání) a pak už vám nic nebrání v příletu na letiště v Honolulu na ostrově Oahu.

Tvůrci hry skutečně převedli do virtuální podoby celý havajský ostrov, a to s takovou pečlivostí, že údajně pokud jste na ostrově byli, budete se snadno orientovat. V praxi se rozhodně jedná o brilantní nápad, zvlášť přihlédnu-li k důkladnosti zpracování ostrova. Oahu vám nabízí výrazně přes patnáct set kilometrů silnic a pointa celého zpracování je, že tomu věříte. Pokud máte dojet někam dvacet kilometrů, jednoduše nemáte pochyb, že jste těch dvacet kilometrů skutečně ujeli. Je to první z příjemných pocitů, které mohou za sympatické číslo na konci recenze… a neotáčejte tu stránku, dočkáte se.

Rozhodně nesmím zapomenout pochválit výběr Oahu coby dějiště závodní hry. Ostrov je tak akorát veliký, obsahuje městská prostředí se záludnými křižovatkami a hustým provozem, široké dálnice, kde snadno protáhnete své zbrusu nové Lamborghini, venkovské

„NA ZAČÁTKU SKONČÍTE V „KAPESNÍM“ AUDI – TAKOVÉ TÉ POJÍZDNÉ NÁKUPNÍ TAŠCE, KTEROU POŘÍDÍTE SVÉ ŽENĚ“

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 2/07

INFO

[Žánr] MMO závody
[Výrobce] Eden Studios
[Distributor v ČR] Seven M
[Homepage] www.testdriveunlimited.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 256MB grafická karta, 8 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA:
PC, XBOX 360, PS2, PSP

KONKURENTI:
Need for Speed Carbon **8,8**
Flatout 2 **9,0**
Project Gotham Racing 3 **8,3**

OAHU – HAVAJSKÁ PERLA

Málokdy má smysl se nějak výrazněji zmiňovat o dějišti závodní hry, Test Drive Unlimited je bezesporu výjimkou. Kam se tedy máme možnost podívat? Oahu je třetí největší a první nejlidnatější havajský ostrov. Jeho 900 tisíc obyvatel tvoří zhruba 75 % populace státu Havaj. Oahu se rozkládá na ploše 1 545 kilometrů čtverečních, je 71 km dlouhý a 48 km široký (Kde se tam vzalo těch více jak 1 500 km silnic?) s délkou pobřeží 366 km a nejvyšší horou vypínající se do výšky 1 225 m.

Na Oahu leží největší a hlavní město a současně hlavní přístav Havaje – Honolulu. Ostrov je oblíbenou destinací nejen turistů, ale i filmařů: natáčely se tam některé scény Jurského parku, Jakea a Tlusťocha a také oblíbený seriál Ztracení. Teď se po ostrově můžete v těch nejnašlapanějších kárách prohánět i vy díky Test Drive Unlimited.

cesty, kde tomu Lamborghini patrně urvete něco z podvozku, a konečně i zrádné serpentiny horských cest, kde nejspíš prostě prorazíte svodidla a ze zmiňovaného sporťáku rázem uděláte off-road speciál. V poznámkách si tedy klidně zaškrtněte položku „variabilita prostředí".

Chtěl bych to červený – a je k tomu i volant?

Tak jo, na prostředí jsem vás už možná nalákal, je na čase mrknout se na další z pilířů závodních her – auta. Když v TDU vyjdete z letiště, máte nějakých 200 tisíc dolarů, což je slušné kapesné na dobré vozítko, ale nebude to tak jednoduché. Nejdříve se musíte ubytovat, což znamená dojet do realitní kanceláře. Vypůjčíte si nějaké přemisťovadlo v půjčovně a hurá na výběr nového domova. Po utracení tří čtvrtin financí se zhluboka nadechněte a vymyslete, jak utratit těch pár drobných, co vám zbylo.

Na začátku si opravdu moc vybírat nemůžete, já třeba skončil v jakémsi „kapesním" Audi – takové té pojízdné nákupní tašce, kterou pořídíte své ženě k úterý nebo jinému nesmyslnému svátku. Časem se ale dostanete ke všem asi devadesáti automobilům renomovaných značek od Volkswagenu přes Audi, Mercedes-Benz až po Aston Martin, Lamborghini, Ferrari… navíc další vozy jistě rádi stáhnete ze sítě.

Auta se dělí do tříd A-G, navíc je pak několik speciálních, jako třeba R; přitom opomenout nemůžu ani motocykly. Pokud berete hru opravdu vážně, budete chtít od každé třídy alespoň jeden vůz, abyste měli přístup k opravdu všem závodům. Na to budete potřebovat dost peněz a nejen na to – auta musíte mít kde zaparkovat, takže časem přijde na řadu koupě nového domu. Několika.

Money, money, money

Peníze nejsou zábavné jen ve světě bohatých, jak říká Abba. Jsou zábavné třeba i ve světě TDU, zvládnete-li je vydělat. Při té příležitosti vám hra znovu dokáže, jak pohodovou a odpočinkovou záležitostí se snaží být. Peněz za vítězství v závodech není mrak, zato ale jdou závody neomezeně opakovat, takže se kdykoli můžete prostou pílí dostat z finanční nouze. Aby toho nebylo málo, po světě narazíte na spoustu úkolů na dodávku nějakého auta na nějaké místo, obvykle v přijatelném časovém limitu. Když jste opatrní a vzácné vozítko po cestě ani malinko nepošramotíte, dočkáte se parádní odměny.

Jinými slovy potřebujete auta, domy, peníze… autoři se ale nezastavili jen u této formy zpracování reality. Když už jste na Oahu, co vypadá jako Oahu, jezdíte auty známých značek, tak by měla být iluze reality ještě důkladnější, co říkáte? Kromě spousty reklam na reálné značky a produkty si můžete sami dopřát trochu toho požitkářství. Už jsem zmínil, že podobu své postavy můžete značně měnit, s tím ale souvisí i změna šatníku a doplňků. Za „taxikářské" mise, v nichž někoho někam z nějakých důvodů vezete (třeba znavené modelky, co zašly nakupovat moc daleko a už je bolí nožičky), dostáváte poukazy do módních stánků firem jako třeba Ecko a několik dalších.

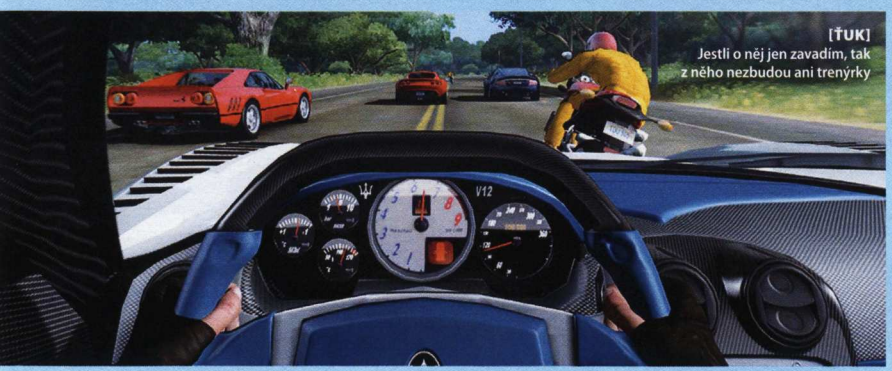
Dost mě zarazil přístup autorů k tuningu aut a postav. Zatímco se svým avatarem můžete dělat divy, jaké by i druhý díl Simíků mohl závidět, úpravy auta se zužují na výběr mezi hrstkou barev, případně rámů kol. Proč můžete v závodní hře měnit malinké detaily na své postavě, kterou vidíte jen v krátkých animacích, a ne na svém autě, na něž zíráte takřka pořád, je mi záhadou, kterou nepochopím do nejdelšího driftu.

Ještě najít řadicí páku a…

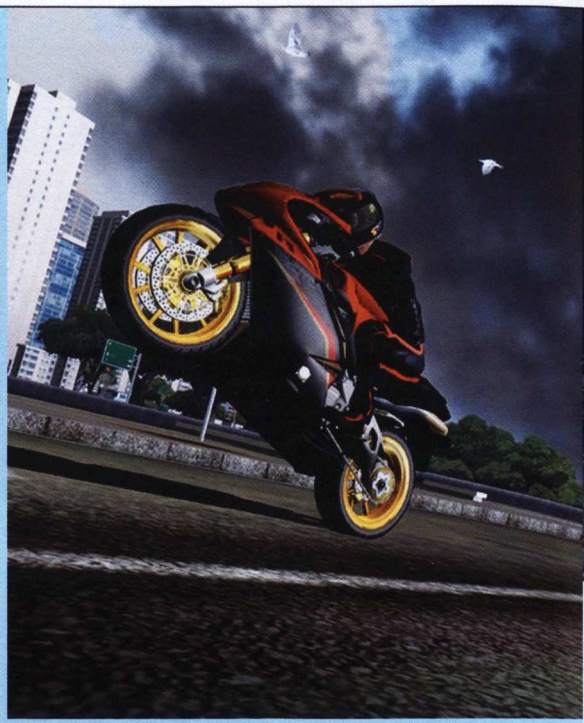
Ale nechme značková trička a sluneční brýle být. Je čas závodit. TDU je zajímavý v tom, že vlastně nenabízí žádnou motivaci k závodění kromě závodění samotného. Jistěže získáváte peníze, a tak jaksi postupujete ve hře, to je ale vše. Kupodivu však záhy zjistíte, že to bohatě stačí. A to přes očividnou repetitivnost závodů. V podstatě se setkáte s variacemi na známé závody třeba ze série NFS – sprint, okruh, speedtrap, time trial – a to není příliš. Radost z jízdy navíc kazí taková řekněme omezená AI protivníků: pokaždé volí stejnou trasu, bourají na stejných místech apod.

V závodních hrách je jedním z klíčů k úspěchu vydařené ovládání. TDU je spíše arkádou,

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Spí vzorně osm hodin denně – od 6 do 14



[ŤUK]
Jestli o něj jen zavadím, tak z něho nezbudou ani trenýrky



PRAVÉ KOUZLO HRY SE SKRÝVÁ V MOCI INTERNETU A V ZÁVODĚNÍ PROTI ŽIVÝM HRÁČŮM Z CELÉHO SVĚTA

přestože nabízí možnost povypínání všech pomocníků k řízení, a snaží se tak být i simulací – ale znáte to. Různé vozy se ovládají různě a chvíli vám zabere, než si zvyknete. Je však nad slunce jasné, že jiný přístup bude chtít slabý Volkswagen, předimenzovaný Dodge Viper nebo nadupané Ferrari. TDU jsem hrál i na Xboxu 360 a musím říct, že s jeho ovladačem mi bylo ve hře asi nejlépe – s klávesnicí jsem si moc nerozuměl. Slova „volant", „arkáda" a „já" nepatří do jedné věty, pro mě osobně byl tedy nejlepší volbou gamepad; a nebudu skrývat, že nejlépe ten od Xboxu 360.

Již jsem říkal, že TDU je o pohodovém ježdění, projevuje se to i na implementaci policie. Řekl bych, že nejsem jediný hráč NFS iritovaný zapojením strážců zákona do posledních dvou her série – prakticky totiž byla zničena možnost volné jízdy po městě. V TDU si vás strážníci nevšimnou, ať jedete seberychleji a ničíte cokoli – kromě jiných aut. Po jedné kolizi vám prakticky nic nehrozí, až pokud by jich bylo víc, začne přituhovat. Záludností systému je, že od určitého stupně pronásledování se vás policisté snaží zastavit tak, že do vás nabourají – a tím zvyšují onen stupeň pronásledování. Ve výsledku ale policejní složka přesně zapadá do koncepce hry – objeví se teprve, když děláte velký nepořádek, abyste si nemysleli, že můžete všechno.

V síti. Tedy na síti

Teď bych mohl už jen zmínit audiovizuální zpracování a povídání o TDU ukončit. Jenže TDU vlastně vůbec nejsou offline závody – jistěže je paráda jezdit po Oahu a vydělávat penízky na lepší auta a domy a plnit mise kvůli hezčímu oblečení. Ale autoři svoji hru mysleli jinak – pojmenovali svůj žánr MMOR: Massive Multiplayer Online Racing. A docela se trefili.

To pravé kouzlo TDU se skrývá v moci internetu a v závodění proti živým hráčům z celého světa. Na druhou stranu je právě online hra světlým bodem i temnou kaňkou současně. Při volné jízdě můžete vyzvat kteréhokoli hráče, na kterého narazíte, k závodu – pokud přijme, stačí podle chuti vybrat místo cíle a hurá na věc. Potíž nastává ve chvíli, kdy budete chtít potkat někoho konkrétního, třeba kamaráda. Hra totiž jaksi náhodně omezuje počet lidí, které potkáte, snadno se vám tedy stane, že budete s někým na stejném místě, přitom se ale neuvidíte.

Zajímavostí je možnost tvořit vlastní závody – vyberete si pravidla, startovné i odměnu, ale pozor: odměna se odečte z vaší hotovosti. Nejdůležitější je ale celá koncepce online hraní v TDU; zatím každá hra striktně oddělovala single a multiplayer část, zde se hranice smývá. Je jen na vás, zdali budete chtít sami plnit připravené mise a jezdit závody proti umělou inteligencí řízeným protivníkům, nebo se vrhnete do multiplayerových klání – přitom k tomu nepotřebujete nic než toto své rozhodnutí.

Nezapomeňte dýchat

Přestože je TDU vyvíjen i pro PS2 a dokonce PSP, jedná se každým coulem o nextgen hru a tomu musí odpovídat i technické zpracování. Oahu je ve hře zpracováno překrásně, bude vám dělat radost se jen tak projíždět kteroukoli částí ostrova. Největší pozornost je pochopitelně věnována automobilům samotným a z okolních obrázků je myslím zřejmé, že je opravdu na co koukat. Zdařilé je i začlenění motion blur, který místo toho, aby nesmyslně rozmazával vše, co vidíte, je výraznější na bocích, zatímco kolem středu obrazovky je mnohem méně patrný – celkový dojem je tak příjemnější a uvěřitelnější.

Povedená je i zvuková stránka hry – motory znějí uvěřitelně stejně jako celá řada dalších zvuků. Poněkud rozporuplné pocity mám však z hudby – v autě si můžete navolit některé z rádií nebo si nechat přehrávat vlastní soubory MP3, což je fajn, jenže s herním soundtrackem je to všelijaké. Sice se blýsknou i jména známějších kapel, jako třeba Queens of the Stone Age (mohli jste je slyšet i v NFSU2), ale drtivá většina skladeb pochází od neznámých a nevýrazných interpretů, což je škoda.

Celkově je ale Test Drive Unlimited malou, byť ve světle jiných titulů přehlíženou revolucí. Tahle hra s sebou přinesla nové nazírání na závodní hry: zcela reálné prostředí, brilantní kombinaci pohodového ježdění a strhujících závodů a především ignoraci hranice mezi offline a online hraním. Jestli vás závody baví, od TDU se jen tak neodtrhnete.

TEST DRIVE UNLIMITED **8,6**

VERDIKT

- Reálné prostředí ostrova Oahu
- Spousta licencovaných aut
- Propojení offline a online hraní
- Kombinace klidného ježdění a závodění
- Parádní grafika

- Online mód není tak „masivní", jak se tváří
- Design tratí závisí na reálných silnicích
- Slabší soundtrack

Závodní hra, která nabízí napínavá klání v offline i online módu současně a navíc není „jen" o závodění.

Solidní e-shop

www.agen.cz

notebooky | tiché počítače | LCD monitory | komponenty

COMPUTER Agen

AGEN computer s.r.o., Turnovského 263, 100 00 Praha 10, e-mail: agen@agen.cz, tel.: 274 781 781, 274 781 782

RESIDENT EVIL 4

Zlo si konečně našlo cestu na vaše osobní počítače!

Série Resident Evil se jako kmenový představitel žánru survival horror poprvé objevila na konzoli Playstation, kde způsobila doslova malou revoluci. Předrederované lokace, díky nimž nabídla skvělou grafiku a styl hry velmi blízký pécéčkářům známým Alone in the Dark, v případě Resident Evil dotažený k úplné dokonalosti, dokázal přikovat k obrazovkám kde koho. Neověřené informace dokonce hovořily o spojitosti hry s náhlým zvýšením spotřeby dětských plínek.

Zapomeňte také na filmy, kde Milla Jovovich skáče salta a likviduje jednoho zombíka za druhým. V roli postav, které se snaží uniknout z děsivého sevření Raccoon City, jste totiž prožili opravdovou hrůzu, která vám nedala vydechnout, dokud jste neviděli závěrečné titulky. Samozřejmě jenom na chvíli, protože po jejich skončení vám Resident Evil nabídl další porci rozšíření v podobě speciálních módů, nebo zvýšené obtížnosti, nových herních možností a předmětů.

Celý příběh se pak točil kolem biologických experimentů společnosti Umbrella, které vyvrcholily svržením atomovky na město zaplavené výsledky biologických experimentů a zlikvidováním zmíněné korporace. Proto by se na první pohled mohlo zdát, že čtvrtý díl je po tomto ultimátním vyvrcholení hlavní trilogie pouhou nastavovanou kaší. Naštěstí, a znalci a milovníci série prominou, že říkáme naštěstí, Resident Evil 4, nebo Biohazard 4, pokud chcete, se stylem hraní od svého předchůdce značně liší. Autoři dokázali překročit svůj stín a naservírovat nám zcela novou a neskutečně chytlavou záležitost i napočtvrté.

Na dovolené v Evropě

Hra by se dala označit za akční střílečku hranou ze třetí osoby, kdy pohled zpoza hrdinova ramene vystřídal dosud statické předrenderované záběry důmyslně (rozumějte do strašidelných úhlů a pozic) rozmístěných kamer z předchozích dílů. Rozdíl oproti původní trilogii je tak doslova brutální. Jedná se už na první pohled o úplně jinou hru.

Zatím co předtím šlo prakticky o akčně pojatou adventuru, kde si hráč sem tam vystřelil na příšeru a mnohem častěji před nimi prchal a bojoval o přežití, konečně od toho ono označení survival horror, ve čtvrtém díle jste od počátku vrženi do nervy drásající akce, občas proložené jednodušší logickou hádankou. Jenže, jak hru hrajete, tak zjistíte, že i za tímto novým kabátkem je tam někde vzadu ve tmě přikrčený původní Rezident Evil a chystá se do vás s chutí zakousnout.

Od srovnání Raccoon City se zemí uběhlo už šest let a vy se v roli Leona S. Kenedyho, hrdiny druhého dílu, vydáváte do Evropy zachránit prezidentovu dceru, dívku jménem Ashley. Z Leona, kterého jsme poznali jako nekompromisního policistu s odznakem, je dnes speciální vládní agent, ale ani to jej nedokáže připravit na hrůzu skrytou v zapadlé španělské vesničce na Starém kontinentě. Minulost je zkrátka mrcha, a přestože ji zahrabete hodně hluboko a probodnete srdce kůlem, má tendence se znova objevit, sáhnout vám na rameno rozkládajícím se pařátem a dýchnout na vás mrtvolným dechem.

Ne. Ve hře nenarazíte na zombie a konečně už při prvním setkání s domorodci vám Leon sdělí, že tenhle chlapík, co se na něj hnal se sekerou v ruce a má zvláštní zálibu v uskladňování mrtvol pod schodištěm, je (tedy vlastně byl) až moc živý.

Kde se zastavil čas

Pokud nyní cítíte mírné obavy, že bez zombíků to nebude ono, můžete být klidní. Představení, které pro vás chlapci z Capcomu nachystala, vám bezpečně v následujících pětadvaceti až třiceti hodinách zvedne hladinu adrenalinu. A to jsem ve svých přirovnáních stále mírný.

Na začátku bylo řečeno, že je PC verze dokonalou kopií své konzolové předlohy. To v praxi znamená, že můžete zapomenout na ovládání myší. Hra nabízí pouze volbu mezi gamepadem nebo klávesnicí, přičemž doporučujeme to první, protože na gamepad je hra samozřejmě dimenzovaná. V jednoduchém setupu si můžete před spuštěním nakonfigurovat jak ovládání, tak rozlišení, ve kterém hra poběží. Ale to je z nastavení vše.

Capcom si bohužel s převodem na PC hlavu nelámal. Při použití gamepadu z Xbox 360 se nepodařilo nastavit tlačítka RT a LT a autoři, s výjimkou zmíněného nastavení rozlišení, které je ale omezeno skutečně pouze a jen na volbu rozlišení, rovněž vynechali možnost

> **„JESTLI VÁS VYDĚSÍ PAVOUK V KOUPELNĚ, K RE4 SE NEPŘIBLIŽUJTE. SEŽERE VÁS I S MONITOREM**

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Capcom
[Vydavatel] Neoznámeno
[Homepage] www.capcom.com/re4/
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 128MB grafická karta, 7 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Resident Evil **9,0**
Silent Hill **8,6**
Alone in the Dark **Nehodnoceno**

zapnutí titulků ve hře. Pokud neumíte slušně anglicky, příběh hry, vyprávěný pomocí filmových sekvencí, si příliš neužijete.

Grafická stránky hry ve srovnání se současnými PC peckami nemá sebemenší šanci. Rozplizlé textury a jednoduché modely objektů a prostředí, s výjimkou hlavních postav, které jsou promodelované slušněji, ale nijak závratně, spoléhaly na zobrazovací kvality televizních obrazovek. Dnes ovšem na monitorech osobních počítačů nebo velkoplošných LCD TV jdou do kolen, stejně jako výtvarné zpracování filmových sekvencí. Rozmlsaný hráč zapne RE4 a ohrne nos, ovšem jen do okamžiku, než se v úvodním filmečku auto vezoucí Leona do oné bohem zapomenuté vesnice zastaví, protože si jeden z jeho průvodců potřebuje odskočit.

Prvotřídní nářez

Neuběhne ani minuta hry a začnou se dít věci. Chatrč v lese, tvořená jednoduchou grafikou, začne nabírat plastických rozměrů, vrána už nebude černým flekem mávající křídly, ale varováním, že se k vám někdo blíží. Doslova ucítíte, že vlk chycený do zrezivělé pasti vám bude vděčný za své vysvobození. S každým dalším krokem se váš pohled na svět před vámi změní. Zjistíte, že k tomu, abyste přestali dýchat, nepotřebujete fyzikální vychytávky, nejnovější ztvárnění vody nebo čističové efekty. Hra totiž funguje jako brána do jiného světa a naprosto vás pohltí od první chvíle, pokud jí dáte šanci.

Kromě klasického běhání a střílení nabízí RE4 obrovské množství dalších zpestření například v podobě zábavných hádanek nebo interaktivních akcí, jako je spolupráce s vrtulníkem, nebo poté co osvobodíte Ashley, i spolupráce s ní. Těšte se na sekvence, kdy ostřelujete padouchy sniperkou, nebo pozorujete prostor pomocí dalekohledu a plánujete další postup, protože bezhlavé střílení zde nefunguje. Shazujete žebříky, po kterých se na vás hrnou zástupy fanatiků, abyste vzápětí prchali před maniakem s motorovou pilou, jenž vám skočil do zad. Do toho sbíráte a kombinujete předměty, vylepšujete své zbraně, stejně jako svoji postavičku. Ke konci budete mít dvojnásobek života a arzenál, nad kterým zaplesá srdce každého hráče.

Díky penězům, které ve hře nacházíte, si můžete u obchodníka, na něhož čas od času narazíte, koupit prakticky cokoli. K nejlepším kouskům patří brokovnice a ostřelovačka, potěší množství různých granátů a příjemně překvapí přítomnost minometu a raketometu. Přesto neváhejte a vylepšujte i svoji základní pistoli. Během hry se z ní stane vaše nejlepší společnice, stejně jako z nože, který dokáže v případě, že se vám nepřítel dostane k tělu, nadělat řádnou paseku.

Hra samotná je výtečně vybalancovaná a výborně se hraje. Počítejte, že jakmile se vám v inventáři nahromadí zásobníky munice, za rohem jich polovinu vystřílíte. Situace, kdy počítáte každý náboj, připomíná právě minulé díly. Naštěstí jsou tentokrát všechny zbraně vybaveny laserovým zaměřovačem, takže se žádné střílení naslepo nekoná. Autoři do hry nově začlenili zásahové zóny. Když trefíte fanatika, který se na vás sápe, do nohy, ten sebou sekne na zem, kde ho můžete snadno dorazit. Totéž platí i o rukou, kdy zásah ruky má za následek upuštění zbraně. Jistotou zůstává headshot, se silnější zbraní totiž odstřelíte hlavu na jeden zásah.

Ano. Poslední odstavec popisuje jen nejběžnější situace. Věřte ale, že hra je plná neskutečného násilí, krve a scén, které rozhodně nejsou určeny pro mladší publikum. Resident Evil je skvělá hra, ale je to především hra pro dospělé. A závěr? Zlo se dočkalo evoluce. Pro PC hráče to není evoluce grafická a je skutečně velká škoda, že Capcom nevyužil možnosti převléknout hru do moderního grafického kabátku. V takovém případě by si odnesla ultimátní hodnocení. Přesto ale neváhejte. Máte po dlouhé době jedinečnou možnost zahrát si na PC skutečně vynikající hru.

RESIDENT EVIL NA GAMECUBE

Chcete si herní zážitek vychutnat na sto procent? Neberte následující tvrzení jako reklamu, pouze dobrou radu, jak levně přijít k vynikajícím hrám. Konzole Game Cube od Nintenda je dnes nahrazena Wii, přesto je levně a snadno dostupná, mnohdy i s hrou zdarma. Pokud vás Rezident Evil 4 zaujala, neváhejte a sáhněte po ní. Původní předělávka Resident Evil právě pro GameCube představuje špičku žánru, vynikající grafiku a neskutečnou zábavu. I znalci původní verze si přijdou na své, protože hra obsahuje nové lokace, hádanky a předměty, stejně jako dovypráví nové části příběhu.

Aby to nebylo málo, Resident Evil Zero nejenže doplní informace o ději, ale nabízí i kooperativní mód pro dva hráče.

RESIDENT EVIL 4

9,1

VERDIKT

- Atmosféra, že by se dala krájet
- Nervy drásající hustohustá akce
- Souboje s mega bossy nemají na PC obdoby
- Hra běží i na velmi slabých PC

- Zastaralé grafické zpracování
- Bez možnosti zapnout ve hře titulky
- Místy podivný dabing

Totální nářez. Co potřebujete vědět víc?

Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Přestože není velká zima, topí si doma harddisky

BATTLESTATIONS: MIDWAY

V roce 1941 zemřelo v Pearl Harbor přes 2 500 amerických vojáků. O téměř sedmdesát let později si za jednoho z místních zahrajeme

V čera, 7. prosince 1941, v den, který bude žít v paměti jako den hanby, Spojené státy americké byly náhle a s rozmyslem napadeny námořními a leteckými jednotkami japonského císařství. Žádám, aby Kongres prohlásil, že od okamžiku nevyprovokovaného a sprostého útoku Japonska, v neděli 7. prosince 1941, existuje válečný stav mezi Spojenými státy americkými a japonskou říší."

Prezidentu Rooseveltovi se nemohl nikdo divit. V Pearl Harboru tenkrát přišlo o život více než 2 500 amerických vojáků, zatímco japonských letounů bylo sestřeleno pouhých padesát. I po téměř sedmdesáti letech se to vše jeví jako podivná matematika. Z hlediska historického byl útok na největší námořní základnu USA famózní, můžeme se proto divit, že kromě spisovatelů či filmových režisérů se událostí stále častěji inspirují také tvůrci počítačových her? Battlestations: Midway od maďarské pobočky Eidosu nicméně přináší netradiční a až do morku kosti kvalitní pohled na tehdejší události.

Vystupte na horu Niitaka!

Dalo by se čekat, že Battlestations: Midway vloží do nastolení úvodního WOW efektu (podobně jako například bitva o Pearl Harbor v MoH: Pacifik Assault) co největší úsilí. Opak je pravdou, a pokud bych měl být hodně přísný, označím úvodní scénu hry za naprosto nepovedenou, ba tragickou. Kdo čeká surový a nikterak necenzurovaný boj o přežití stovek na smrt vyděšených mladíků, kteří místo baseballového míčku musí házet granáty, v rukou namísto praků třímat pušky, zabíjet, vidět mrtvé kamarády a svět v nepřirozené situaci, bude zklamán. Atmosféru se zkrátka navodit nepodařilo.

Bez jakékoliv animace začínáte jako čerstvý rekrut Henry Wolker na malém člunu s několikačlennou posádkou, nicméně do hry jste vrženi už ve chvíli, kdy nad vámi poletují japonská Zera – moment překvape-

JAK JE NA TOM MULTIPLAYER?

Battlestations: Midway je i přes syrovou a atraktivní kampaň zaměřen především na multiplayer. Ten hráči nabízí několik obligátních módů, určených pro dva až osm hráčů. Každá ze stran (Japonsko, USA) má za úkol zničit všechny nepřátelské stroje a taktéž protivníkův přístav. Naopak nutností pro vítězství je přežití alespoň jednoho vašeho stroje. V multiplayeru se také naplno uplatňuje taktika a strategie – mezi všemi stroji můžete přepínat a přidělovat individuální rozkazy. Naprosto nejoblíbenější je však mód 4 na 4, kdy každý hráč ovládá svůj stroj a snaží se co nejvíce přispět k týmovému vítězství.

INFO

[Žánr] Taktická akce
[Výrobce] Eidos Studios Hungary
[Distributor] Cenega
[Homepage] www.battlestations.net
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 5,3 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 999 Kč (PC), 1 999 Kč (Xbox 360)

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

KONKURENTI:
Battlefield 2 **9,0**
IL-2 Sturmovik 1946 **8,5**
Pacific Fighters **7,0**

[BITVA]
Pořádná bitva, denní chléb Battlestations: Midway

PROTIVNÍCI NEPLNÍ ÚLOHU KOMPARSU, ALE JSOU OPRAVDOVÝMI HERCI, KTEŘÍ TŘÍMAJÍ SCÉNÁŘ PEVNĚ VE SVÝCH RUKOU

ní si tak hra „zazdila" sama. Bohužel, i ostatní klíčové chvíle pro nastolení atmosféry válečné vřavy jsou žalostné; nad hlavami je sice možno spatřit desítky letadel, ta však létají povětšinou tak vysoko, že je nelze sestřelit, výbuchů je poskrovnu a veškeré „opravdové" dění je situováno daleko za horizontem.

Situace se obrací ve chvíli, kdy s hlavním hrdinou usednete do letounu. Adrenalin náhle stoupá, zběsilost klikání je podobná zápasu v boxerskému simulátoru a váš jediný cíl je pokusit se o protiútok a nakopat těm zbabělým japončíkům zadky. První čtvrthodina hraní je tedy neporovnatelná se sledem dalších událostí, a překousnete-li ji, budete v dalších chvílích už jen nadšeni. Hra má totiž neuvěřitelný spád. Po již zmíněných povedených vzdušných bitvách dostáváme do velení obrovský křižník, se kterým pomůžeme zmírnit útok na Filipíny. Následně ve velení torpédoborce rozdrtíme jeden z japonských útoků, abychom se ihned poté podívali pod mořskou hladinu, kde se tiše a hladce pomocí ponorky postaráme o několik nepřátelských lodí. V té chvíli už má slovo nuda význam asi jako výkřik sparťana stojícího v kotli plném slávistů.

Od každého trochu, ale všechno skvěle!

Zařadit Battlestations: Midway do konkrétní škatulky by bylo obtížné – hra je perfektním leteckým, lodním (už jste někdy ovládali letadlovou loď?) a ponorkovým válečným „simulátorem", stejně jako povedenou taktickou strategií. Nejblíže má titul asi k Battlefieldu. Na rozdíl od něj zde ale strategická stránka hry není odsunuta na druhou kolej, a pokud budete chtít uspět, budete ji muset semtam zaregistrovat. Pro hráče to v praxi znamená, že ne vždy se může vydat cestou one-man show, ale musí zapojit do akce více jednotek, mezi nimi libovolně přepínat a snažit se o rovnoměrný úspěch na každé z front.

Obrovskou výhodou je také ovládání, které je pro všechny stroje (ve hře jich lze nalézt přes šedesát) stejné, nebo přinejmenším podobné. Zpočátku sice může dělat problémy orientace, avšak zhruba po hodině by již mělo být vše v naprostém pořádku. Hratelnost tím ani v nejmenším netrpí a je s podivem, že se Eidosu podařilo udržet hráčovu pozornost po celých dvanáct dlouhých misí (herní doba odpovídá zhruba patnácti hodinám).

Lehounce nahořklé sladkosti

Vývojáři vyvinuli pro Battlestation: Midway zcela nový engine, jehož hlavní předností je umění vykreslit a rychle zpracovat velké exteriéry – což se hodí kupříkladu v leteckých bitvách. Celkově vzato je ale technické zpracování „jen" nadprůměrné a za současnou špičkou mírně zaostává. Modely jednotlivých strojů jsou sice kvalitní, nicméně s exteriéry je to o třídu až dvě horší a někdy je lepší se raději nedívat. Na druhou stranu umělá inteligence je na vysoké úrovni a dohrání hry se rozhodně nerovná formalitě. Naopak – protivníci neplní úlohu komparsu, ale jsou opravdovými herci, kteří třímají scénář pevně ve svých rukou.

Spojit dohromady několik žánrů her, správně odhadnout jednoduchost a intuitivnost ovládání a vyvážit hratelnost tak, aby hráče bavila po celou dobu prožívání příběhu, to se nepovede každý den. Maďarské pobočce Eidosu se mimo toho vyvedl skvěle hratelný titul, který pro mnohé představuje konec herního sucha. Chrocht chrocht.

BATTLESTATIONS: MIDWAY **8,2**

VERDIKT

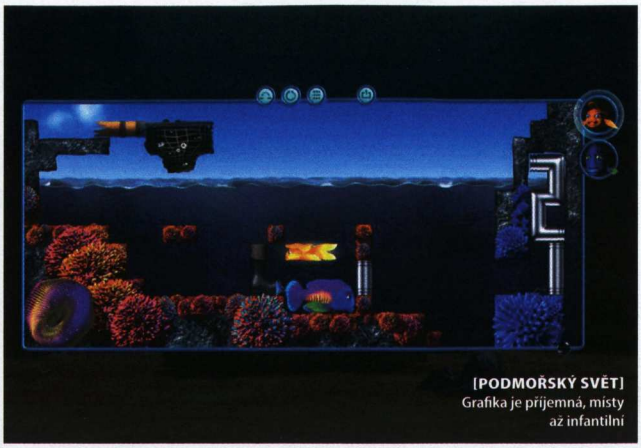
- Absence stereotypu
- Letadla, lodě, ponorky
- Hra má spád
- Ovládání
- Multiplayer

- Místy technické zpracování
- Slabší úvod do hry

Perfektní mix několika žánrů, který dokáže zaujmout na dlouhé hodiny bez sebemenšího náznaku stereotypu.

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Pro nedostatek sněhu letos vynechal zimní spánek

[KING CRAB]
Najděte mého bratra a budu vám vděčný!



[PODMOŘSKÝ SVĚT]
Grafika je příjemná, místy až infantilní

FISH FILLETS 2

Pusťte se podruhé do akce s dvojicí tajných oploutvených agentů. Mozek s sebou!

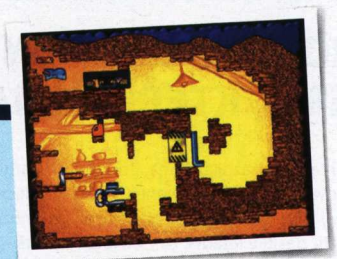
Pokračování nejúspěšnější české logické hry vstupuje na trh v pozici, kterou by mohla závidět i leckterá skvěle vypadající akční střílečka či strategie. Altar Games u pokračování Fish Fillets nemusí utrácet přehnané částky do reklamy a marketingové podpory jednoduše díky prvnímu dílu, jenž vyšlapal cestičku natolik širokou, že i kdyby byla dvojka naprostým propadákem, prodejnost by byla vysoká. Ostatně, vsadím boty i kalhoty, že procento hráčů, kteří si po přečtení nadpisu pomysleli něco ve smyslu „to znám, to jsem kdysi hrával a skvěle se u toho bavil", bude vysoké.

Fish Fillets 2 ale naštěstí kráčí ve šlépějích svého předchůdce, takže prim opět hraje příjemná atmosféra, lehce satirický humor a především várka levelů, které je nutno logickým myšlením zdolat. Málokoho překvapí, že se titul vyhnul většině „nutných" moderních trendů a hráči nabízí především skvělou zábavu. A netrpí ani technické zpracování.

Agenti Tina a Max v akci

Ve hře se setkáváme s oploutvenci Tinou a Maxem, kteří mají tentokrát problém s jakýmsi nepříjemným rybářem – tedy osobou, která pro rybu znamená zhruba to samé, co pro člověka opilý řidič ignorující červenou. Nicméně příběh není to, oč tu běží.

Cestou napříč levely budete také dostávat několik menších úkolů (kupříkladu nalezení ztraceného kraba) od postav, které potkáte a jež se vám za to v budoucnu odvděčí. Na zhruba stovku místností totiž tentokrát nebudete úplně sami. Občas se stane, že dvojice starých známých na zadaný úkol jednoduše nebude stačit a bude muset chtě-nechtě využít pomoci kolegů. Většinou sice tito živočichové (celkem jich je osm) plní pouze úlohu „přidržovače" či „posouvače", několikrát však bude třeba hlubší kooperace – zejména v úrovních, které pro úspěšné vyřešení vyžadují výstup nad hladinu. To obyčejná rybka pochopitelně nezvládne, takže se bude muset zapojit i krab, kterého jedna z ryb „vyveze" na pobřeží a ten se poté postará o vše ostatní.



TENKRÁT POPRVÉ
Před více než deseti lety spatřil světlo světa logický titul Fish Fillets, který si po celou tuto dobu udržel pověst nejlepší české logické hry všech dob. Nutno podotknout, že oprávněně; Fish Fillets nabízel příjemné technické zpracování, více než sedmdesát levelů a především zábavu, která desítky hráčů přikovala na dlouhé měsíce k monitoru. Hra je už delší dobu k dispozici zdarma a fanouškovská základna je kolem ní stále překvapivě početná.

Rybí maso chutněji

Autoři uvádějí více než stovku místností, přičemž systém je stejný jako v předchozím díle – level vyřešíte v případě, že obě rybky dostanete přes nastražené překážky jakýmkoliv způsobem ven. Novinkou jsou bonusové hvězdičky, které jsou pro úspěšné splnění kola nepovinné, nicméně zpřístupní vám bonusové materiály (videa, artworky, informace o vývoji…). Tím ale výčet novinek ani zdaleka nekončí. Příjemnou změnou je totiž také možnost posouvat nadzvednuté objekty i směrem dolů, což se v minulém díle rovnalo jisté smrti. Nutno podotknout, že tento fakt hraní nezvykle ulehčuje, nicméně fanoušci jedničky si na

INFO
[Žánr] Logická
[Výrobce] Altar Games
[Vydavatel] **Idea Games**
[Homepage] www.fish-fillets.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 600 MB na HDD
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 559 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Fish Fillets **Nehodnoceno**
Ballance **7,0**
Gumboy **6,7**

Ladislav Nosálovec, stálý spolupracovník Doupěte
Pro nedostatek sněhu letos vynechal zimní spánek

něj budou muset chvilku zvykat. Řada hráčů také zcela jistě uvítá možnost vrátit se o tah zpět (a to až na začátek), kterou jsem osobně využíval poměrně často a hodnotím ji jako veliké plus – ukládání pozice už zde není klíčové.

Kdo z výše uvedeného textu vycítil odklon série ze zajetých kolejí do vod mainstreamu, ten by se mýlil… Ovšem pouze zčásti. Fish Fillets 2 není závratně jednodušší titul – obsahuje ale pomocné prvky, díky kterým si nebudete muset trhat vlasy, jen tak tak dorostlé po tvrdé zkoušce nervů z jedničky. Přesto nepočítejte s tím, že byste hru dohráli za několik hodin. Prvních deset levelů zvládnete za půlhodinku, ty další už ale mají příjemně vzestupnou (ano, tady je obtížnost skutečně plusem) tendenci a obvyklou se stává situace, kdy nad rébusem nevěřícně kroutíte hlavou klidně i několik hodin.

Atmosféra zůstala zachována

Co se technického zpracování týče, zřejmě jen blázen by očekával přehnané prvky moderních technologií. Stylové audiovizuální zpracování plně dostačuje potřebám i toho nejnáročnějšího příznivce logických her. Z drtivé většiny se jedná o 2D grafiku (pozadí, většina objektů…), místy podpořenou jednoduchou animací nebo pseudo-trojrozměrnými objekty. Výsledek je překvapivě dobrý a barevná prostředí se ke hře perfektně hodí. Ze zvukové stránky hry nejvíc vyčnívá dabing, který má sice několik much (občasné zasekávání či náznaky chrčení ke konci stopy), nicméně vše vynahrazuje svým obsahem – hlavní hrdinové rádi a často vtipkují, což hře dodává šťávu. Avšak stejně jako minule, i zde se po několika hodinách těch rybích žvástů přejíte a hlasitost ztlumíte.

Fish Fillets je ale i přes mírné chybičky skvělým titulem, který se sice svému předchůdci v mnohém podobá až příliš okatě, nicméně drtivá většina hráčů by to vlastně jinak ani nechtěla. Domácí scéna tímto okamžikem korunuje nového krále logických her a nutno dodat, že oprávněně.

FISH FILLETS 2 **8,0**

VERDIKT

- Zábavné namáhání mozku
- Více než 100 levelů
- Obtížnost
- Hlavní hrdinové
- Několik novinek

- Místy až moc obtížné

Skvěle hratelná a mimořádně zábavná logická hra, kterou by příznivec žánru neměl v žádném případě minout.

inzerce

UFO: AFTERLIGHT

Braňte vodovod za každou cenu!

Kdyby někdo vyhlašoval největší herní mučitele, měli by jimi být zvoleni bratři Gollopové. Julian a Nick Gollopovi dali hernímu světu UFO: Enemy Unknown, na které dodnes nemůže zapomenout řada zasloužilých hráčů. A už dobrých deset let je mučí tím, že zarputile odmítají ba jen zmínky o možnosti nějakého remaku či nového pokračování. Hozenou rukavici proto zvedli jiní, třeba český ALTAR, který před lety na původní UFO navázal vlastní vizí v podobě UFO: Aftermath a následně UFO: Aftershock. Afterlight je již třetím pokračováním v řadě, což samo o sobě dostatečně vypovídá o oblíbenosti této herní série.

Červená je v módě

Výkřik o vodovodu v podnadpisu této recenze rozhodně nebyl dadaisticky nesmyslným lákadlem zvědavých čtenářů. Naopak, s hrou samotnou má úzkou souvislost. Na rozdíl od původního UFO: EU hrál v české odnoži vždy důležitou roli originální příběh. V Aftershocku lidé prohráli svůj boj proti mimozemšťanům, a tak ve trojce musí nést následky. Větší část lidstva byla přesunuta na obrovskou základnu na oběžné dráze Země, malá hrstka kolonistů se rozhodla založit nový domov na Marsu. Aha, už vám svítá? Jasně, zmíněný vodovod zásobuje novou základnu vodou z pólu a je do určité míry i hybatelem děje.

Přesunutí děje hry na Mars nemá zdaleka pouze kosmetický vliv. Podstatným způsobem totiž mění styl hraní ve strategické části. Mars je (podobně jako v minulém díle Země) rozdělen na malá teritoria. Můžete je prozkoumávat a obsazovat, budovat na nich geologické stanice, posléze také různé továrny a především teraformační zařízení. Ta slouží k postupné přeměně rudé planety na pohostinný domov nových kolonistů. V nových teritoriích ovšem už nelze stavět nové základny, tu máte pouze jednu jedinou. Její spravování se více přiblížilo UFO:EU, kdy je možné přímo vidět jednotlivé buňky a přistavovat nové, například laboratoře nebo nemocnice. Vývojáři také odstranili nepochopitelné obchodní cesty, které v minulém díle spíš komplikovaly než ulehčovaly situaci. Suroviny potřebné na stavbu budov se nyní těží a sbírají automaticky po vybudování konkrétních továren.

KOLONIZACE MARSU S OMEZENÝM POČTEM LIDÍ ROZHODNĚ NEBUDE IDYLKA

Kouzlo tajemných alienů

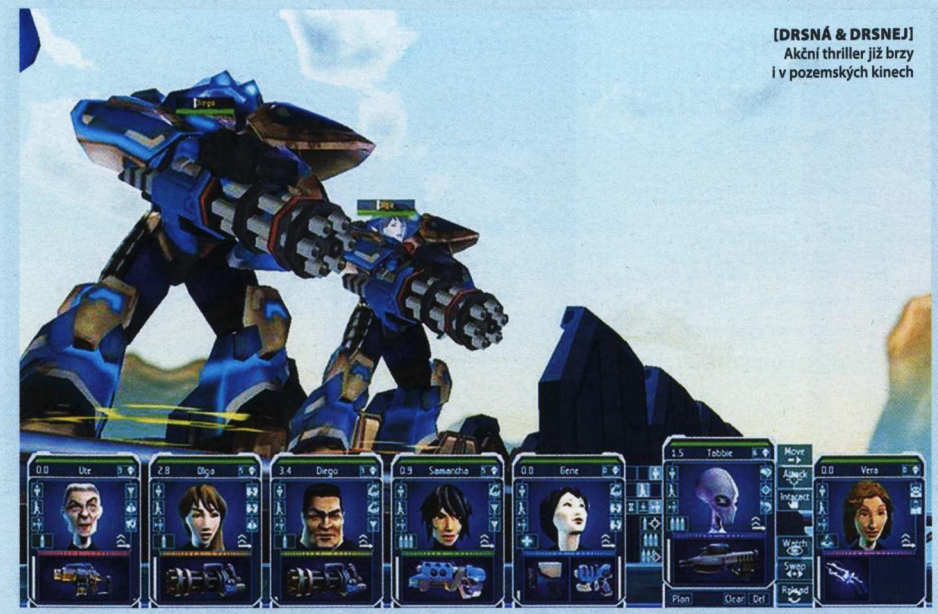
Vesmír je, jak známo, lidské rase nakloněn spíše nepřátelsky. Vlastně úplně. Nedisponuje vzduchem, je tam zima a u slunce občas fouká. Není divu,

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] ALTAR Games
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage] www.ufo-afterlight.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
UFO: Enemy Unknown **Nehodnoceno**
UFO: Aftershock **6,5**
Faces of War **7,1**



[DRSNÁ & DRSNEJ]
Akční thriller již brzy i v pozemských kinech

[NÁVOD]
Zkratovaný mixér pootočíme směrem k nepřátelům

že se do něj moc lidí nehrne. Ani vaše základna humaniody právě neoplývá, a tak je dobré si každou živou duši opatrovat jako oko v hlavě. Nové dostanete jen těžko. Vývojáři v Afterlightu zapracovali na mnoha frontách a správa lidiček je jednou z dalších. Každého teď můžete různě trénovat, zvyšovat mu schopnosti a kvalifikaci, aby z něj byl dobrý zaměstnanec a pilný pracant, který se umí o sebe a případně i o druhé postarat. Hra tím získává velmi osobní ráz, kdy si musíte dobře rozmyslet, koho přidělíte na výzkum, koho na výrobu a kdo podstoupí riziko nejvyšší, tj. taktické mise venku. Jakmile pokročíte ve výzkumu, dostanete možnost vyrábět také různé bojové roboty (ach, vzpomínáte na neodolatelné tančíky z UFO:EU?), kteří mohou částečně lidskou sílu nahradit. Časem přijdou i psionické schopnosti a ovládání cizích bytůstek silou vůle.

Více hlav, víc problémů

V nouzi nejvyšší lze navíc požádat o pomoc spojence. Ostatně, už na začátku vám Retikulané (to jsou ti, kteří vyhnali lidstvo ze země a ještě předtím ho stihli většinu povraždit) nabídnou spojenectví. Diplomacie byla jedním z největších nedostatků minulého dílu a Afterlight představuje zřetelný posun vpřed. S jednotlivými stranami lze různě čachrovat, v průběhu hraní přibývají nové frakce, vztahy se mění, a vůbec všechno je pěkně dynamické, proměnlivé. V Afterlightu se mění všechno, vztahy, prostředí, lidé, zbraně, a to je dobře. Podporuje to případné choutky pustit se někdy do hraní znovu.

Škoda, že taktické mise, tedy základ celé hry, kdy vypravujete své jednotky do akcí v marsovském terénu, zůstaly prakticky úplně stejné jako v předchozích dílech. Na samém počátku hraní jsou únavně nudné a jednotvárné, musíte čelit náporu stále stejných vyblitě žlutých robotů, kteří v tlupách ohrožují a rozebírají váš vodovod jako Nigerijci cizí ropovody. Nevyvážená obtížnost se zde projevuje velmi silně, stejně jako nedostatky taktické části známé už od jedničky. Prvních pár misí totiž stačí prostě sebrat tlupu vašich jednotek, projít nepříliš rozlehlou mapu a prostě ji „vybílit". Časté přerušování herním systémem, který kombinuje realtime pojetí s tahovým systémem dle mého názoru značně nešikovně, na zábavě nepřidá.

Grafická krása

Jsou tu určité kosmetické změny. Tak například každý voják musí mít skafandr. Povrch Marsu je nehostinný ve dne a ještě horší v noci. Jakmile je skafandr například poškozený, vaši vojáci nevydrží na misi déle než několik minut. A přijít o ně nechcete, takže se můžete buďto sbalit a rychle vypadnout, anebo splnit misi OPRAVDU rychle (radím vypadnout). Misí ještě bude, ale vojáků je málo. Jak jsem řekl, hlavně začátkem hry jsou taktické mise nudné, nicméně postupem času se křivka zábavnosti zvedá (objeví se Beastmeni a jiní ohavní bastardi, kteří prověří reflexy a odolnost vašich vojáků na maximum).

Jako strategická hra si UFO: Afterlight nemusí dělat nároky na nějaké špičkové technické zpracování, nicméně nelze nevyzdvihnout skvěle stylizovanou grafiku, která má daleko k temným šedočerným depresím minulých dílů. Teraformace Marsu přináší své ovoce v podobě bohaté barevnosti a variability prostředí. Engine hry už něco pamatuje, a tak je jasné, že si vývojáři museli nějak poradit,. Nové UFO má styl, je hravé a vizuálně přitažlivé. A co víc, funguje i na velmi starých křachnách, po kterých už dnešní moderní hry ani nevzdechnou. Oficiální minimální hardwarové nároky proto berte spíše s nadhledem. Škoda, že v taktické části znějí pořád stejně divně zvuky zbraní, výstřelů a zásahů.

Zatím poslední UFO od brněnského ALTARu má zatím ve srovnání s předchozími díly k původnímu UFO: Enemy Unknown nejblíže, zejména co se týká strategického pohledu na hru. Zároveň je mu však stále na hony vzdálen v taktické části, která prostě a jednoduše nemusí sedět každému a nemá takový potenciál, jako geniálně jednoduché řešení bratrů Gollopových. Komu se předchozí UFO: Aftermath a následně Aftershock líbily, na UFO: Afterlight si pošušňá.

LASER SQUAD NEMESIS

Bratři Gollopové se sice odmítají pustit do nové hry UFO, ale na herní průmysl zdaleka nezanevřeli. V roce 2005 vydali ve své společnosti Codo Technologies multiplayerovou tahovou strategii Laser Squad Nemesis, která s původní sérií X-COM sdílí mnoho společných rysů. Hráči ovládají skupinu několika vojáků a vzájemně se snaží přebít v multiplayerových bitvách řešených prostřednictvím e-mailu nebo webu. Můžete si vybrat ze čtyř různých stran, za které budete hrát – mariňáci, machina, spawn a šediváci. Více na stránce www.lasersquadnemesis.com.

UFO: AFTERLIGHT

7,8

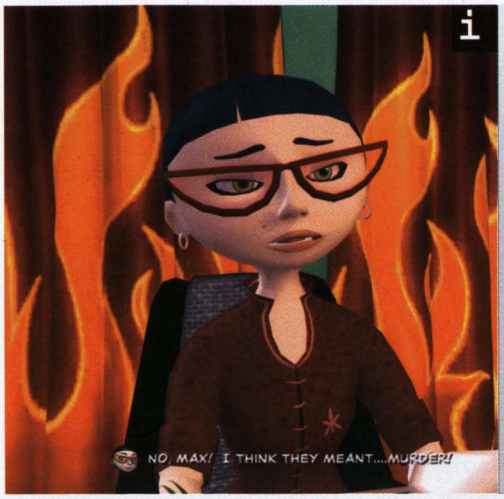
VERDIKT

+
- Skvělý příběh
- Propracovaná strategická část
- Vylepšená diplomacie
- Nízké hardwarové nároky

−
- Stále stejný taktický mód
- Malé herní mapy
- Nedotaženosti v ovládání

ALTAR sice stačil v průběhu vývoje UFO: Afterlight jednou umřít, ale rozhodně mu to neuškodilo. Spíše naopak, UFO je totiž s každým novým dílem lepší a lepší.

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Česká mutace Ericha von Däniken



INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] Telltale Games
[Vydavatel] Telltale Games
[Homepage] www.telltalegames.com/samandmax
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 80 MB na HDD
[Lokalizace] Žádná
[Cena] 8,95 dolarů za epizodu (asi 200 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Broken Sword: Angel of Death **7,0**
Dreamfall **8,0**
Sam & Max Episode 2 **8,4**

SAM & MAX EPISODE 3:
THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

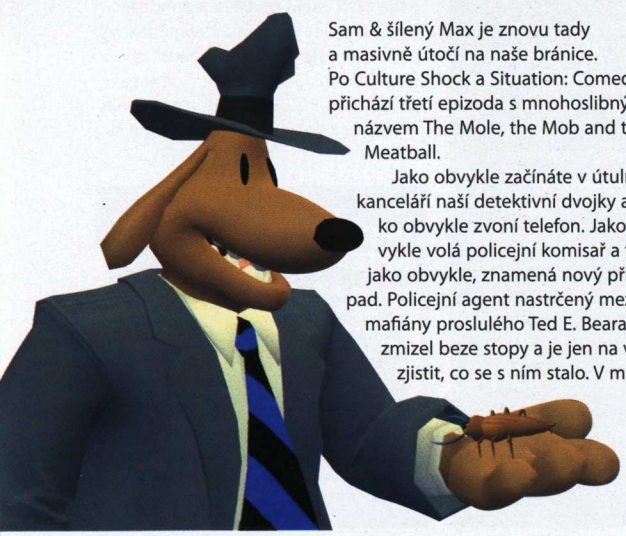
Recenze stoprocentně bez mafiánů

Máme rádi, když vývojáři dokáží držet slovo. A Telltale Games ho zatím drží. Už potřetí přinášejí další dílek do skládanky jménem Sam & Max Season 1. Je milé, že alespoň někdo nemá s epizodním pojetím hry problém. Valve před nedávnem odložila touženě očekávaný Half Life 2: Episode 2 a co se týče další části Sin Episodes – ticho po pěšině. Je pravda, že i samotní Telltale poněkud ignorují svoji delší sérii Bone, ale co, seriózní lé epizodě tvůrci překvapili recyklací lokací a je to zase. Kancelář, ulice, obchod Bosca, kancelář Sibyl – to vše navštívíte už potřetí. Minule se jednalo o poměrně silný šok, ovšem tentokrát jsme byli už trochu připraveni. Stále se možná jedná o určitý podraz ze strany tvůrců a snahu zjednodušit si práci, což se při měsíčním termínu na další epizodu dá pochopit. Navíc toto kopírování přináší i určité kouzlo. Narazíte na předměty a hlášky z předchozích dílů, u nichž se opět zasmějete a zavzpomínáte, jak jste se pobavili naposledy. Vybavíte si snahu Sybil vydávat bulvární plátek o milostných trojúhelnících mimozemšťanů, kterou tentokrát vyměnila za kariéru profesionální svědkyně u soudu. Bosco zahodil bufinku a anglický přízvuk, nasadil baret a přízvuk francouzský.

Hlavním dějištěm se ovšem tentokrát stává Kasino a herna Teda E. Beara, ve které na sto procent není žádná mafie, o čemž se vás snaží přesvědčit hned u dveří drsný týpek v klasickém dvouřadovém mafiánském obleku s obrovskou plyšovou hlavou medvěda. Po krátké pekelně vtipné odrhovačce v podání tří medvědích hlav si už budete jisti, že tady opravdu, opravdu není ani jediný mafián. I bez nich si ale užijete spoustu legrace – oberete falešného hráče (později ho dokonce budete mučit), pořídíte si štěnici (doslova) k odposlechu, od mafiánů (co tu nikde nejsou) dostanete ke splnění tři úkoly, a tak dále. Zábavy spousta, i když vám zabere jen něco kolem dvou hodin. Mafiánské kasino nabízí bohužel jen tři místnosti, což je oproti televiznímu studiu z minulého dílu zoufale málo. Obtížnost se stále drží na velmi nízké úrovni a jediné, čím Episode 3 vyčnívá, je humor a dialogy. To ale není vůbec málo.

Tvůrci zpracovali mafiánskou tématiku naprosto precizně, vybrousili dialogy a představili několik ďábelsky vtipných postav. Kvalitní grafické zpracování zůstalo, ovšem dabing se vyšplhal o stupínek výš. Až promluví don Ted E. Bear, spadnete ze židle. Za zmínku stojí hudba s několika melodiemi jako vystřiženými přímo z Kmotra. Pokud jste hráli předchozí dvě epizody, s největší pravděpodobností máte předplacenou celou Season 1 a nemáte co řešit. Ostatní už se musí rozhodnout, zda čekat na komplet, či hledat herní štěstí jinde.

> **JE MILÉ, ŽE ALESPOŇ NĚKDO NEMÁ S EPIZODNÍM POJETÍM HRY PROBLÉM**



Sam & šílený Max je znovu tady a masivně útočí na naše bránice. Po Culture Shock a Situation: Comedy přichází třetí epizoda s mnohoslibným názvem The Mole, the Mob and the Meatball.

Jako obvykle začínáte v útulné kanceláři naší detektivní dvojky a jako obvykle zvoní telefon. Jako obvykle volá policejní komisař a to, jako obvykle, znamená nový případ. Policejní agent nastrčený mezi mafiány proslulého Ted E. Beara zmizel beze stopy a je jen na vás zjistit, co se s ním stalo. V minu-

SAM & MAX EPISODE 3: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL **8,2**

VERDIKT

- Úžasný humor
- Mafiánská tématika
- Nenáročné na hardware
- Ještě lepší dabing
- Pro někoho epizodní pojetí
- Stále jednodušší
- A kratší
- Jazykově náročné

Další epizoda, další dvě hodiny výborné zábavy. Při ceně jen o něco vyšší než vstupenka na film do multiplexu jsou karty rozdány jasně. Berte nebo nechte být.

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Čím dál víc se oddává bezbřehé nářuči nostalgie

Stvořený pro **rychlost**

Nový dvoujádrový procesor Intel® Core™ 2 Duo v počítačích FLEXIO Multimedia Home je stvořený poskytnout ohromující výkon.

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Díky počítači FLEXIO Multimedia Home budete moci nejen sledovat Vaše oblíbené filmy, ale lehce vytvoříte i svoji vlastní video prezentaci.

Ilustrační fotografie

VSTUPENKA DO VAŠEHO KINA

PC FLEXIO Multimedia Home

Multimediální počítač vhodný pro celou rodinu. Sledujte TV nebo Váš oblíbený film na DVD a pokud Vás přestane bavit hollywoodská produkce proměňte záběry z Vaší dovolené nebo oslavy v „oskarový" snímek. S výkonným procesorem Intel® Core™ 2 Duo hravě zvládnou Vaše děti domácí úkoly a po té budou moci relaxovat u své oblíbené hry nebo surfovat po Internetu.

- procesor Intel® Core™ 2 Duo E6300 • paměť 1GB DDR2 • Intel® Graphics Media Accelerator • pevný disk 320GB 7200 ot./min. • multiformátová DVD/RW s LIGHTSCRIBE • FM + TV tuner Analog/Digital • zvuková karta 5.1 • síťová karta 10/100/1000 • rozhraní FireWire 1394 • čtečka paměťových karet • bezdrátová klávesnice • bezdrátová optická myš s kolečkem • Microsoft® Windows® XP Home MediaCenter Edition

LCD Acer 19" AL1916WA není součástí PC. Při nákupu s PC Flexio zvýhodněná cena: 4.700 Kč bez DPH.

22.280 Kč
cena bez DPH
cena včetně DPH 26.513 Kč

Změna cen vyhrazena.

FLEXIO

více informací naleznete na **www.flexio.cz**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, a Xeon Inside jsou označeními výrobku/služeb nebo ochrannými známkami společnosti Intel Corporation, případně jejích dceřiných společností ve Spojených státech a ostatních zemích.

EUROPA UNIVERSALIS III

Dějiny píší vítězové. Kolik stránek zbude na vás?

Nemám nic proti mimozemšťanům, občas roztomile šišlají a mají velká černá kukadla. I elfové a trpaslíci jsou fajn s tím svým věčným požďuchováním, které vždy jen na chvíli utne nájezd skřetích hord. Jenže… lidi jsou lidi. A jakkoli se cítím morálně zavázán bojovat o planetu Omikron Delta 4, kterou před malou chvílí napadli hmyzáci z cizí galaxie, krapet větší pouto cítím k osudům jisté malé zemičky uprostřed Evropy. Jenže která hra se stará o nějakých deset miliónů Středoevropanů?

ve hře cítit jako fotbalový fanoušek ve Wembley, úředník v Bruselu nebo otaku v Japonsku. Je to zkrátka ráj!

Bohužel i ten má svá kyselá jablka. Nemá cenu to dlouze rozebírat – hra je dělána naprosto prasácky. I když připomíná tahovou část Medievalu, odehrává se v reálném čase (byť s možností pauzy a několika rychlostmi), což je ovšem jen menší z problémů. Děsivě je vytvořen systém menu a vůbec logika ovládání. Najít tlačítko pro změnu režimu je otázkou velké náhody nebo důkladného studování manuálu. A ani poté v rozmístění důležitých prvků nenajdete logiku, chybí také větší provázanost mezi různými tabulkami. Vrcholem všeho je systém statistik a grafů, které jsou naskládány bez ladu a skladu na sebe a při jakémkoli hledání musíte procházet stránku po stránce.

Vámi vybraný stát může být jedním z deseti různých typů vlády. Zapomeňte na předsudky, na demokracii se v roce 1600 nehraje a i despotická monarchie má své výhody. V královstvích se střídají panovníci a každý značně ovlivňuje správu země. Není nic horšího, než když v průběhu válečného tažení zemře vojensky zdatný král a jeho nástupce je úřednická krysa milující papíry. Ještě hlubší propad však zažijete, když se ocitnete bez potomka a zemi bude řídit dočasný sbor pověřenců. Hra myslí na spoustu geniálních maličkostí, po vymření české dynastie se rozhořela válka o dědictví mezi Španěly a Angličany, kteří byli sňatky s českým rodem svázáni (jedna z diplomatických možností), jindy se zase už dávno porobená provincie vzbouřila a na mapě se znovu objevilo anektované Dánsko.

„NENÍ NIC HORŠÍHO, NEŽ KDYŽ V PRŮBĚHU VÁLEČNÉHO TAŽENÍ ZEMŘE VOJENSKY ZDATNÝ KRÁL A JEHO NÁSTUPCE JE ÚŘEDNICKÁ KRYSA

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce]
Paradox Entertainment
[Vydavatel] Cenega
[Homepage]
www.europauniversalis3.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 1,9 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta podporující shadery 2.0, 1 GB na HDD*
[Lokalizace] V přípravě titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Empire Earth **8,6**
Hearts of Iron **6,5**
Europa Universalis **7,0**

Jen pro odvážné rytíře

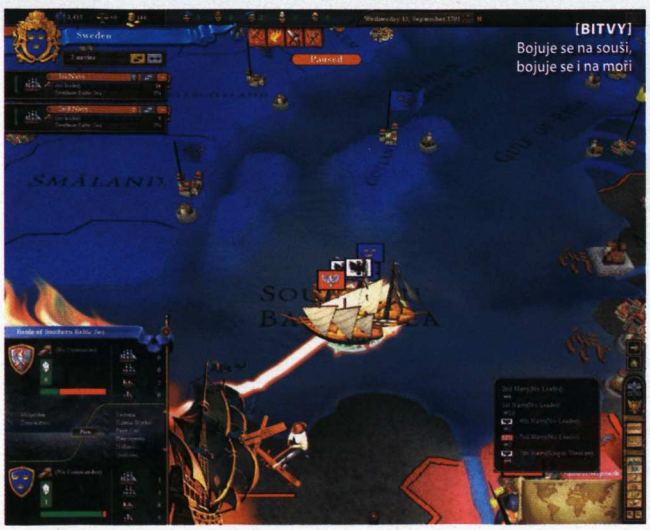
Kouzlo série Europa Universalis bylo vždy v obrovské pečlivosti věnované určitému úseku lidských dějin. Zatímco Age of Empires (ale i Civilizace) se historií jen inspirují, aby ji v nejbližším vhodném momentu vyměnili za obligátní stavění základen/vyrábění vojáků/likvidaci protivníka, EU je jiná. Nejenže nabízí bezkonkurenčně největší počet hratelných stran (prakticky všechny v dané době existující, samozřejmě včetně českého království), ale snaží se vše, od válek, přes střídání panovníků, po diplomacii přizpůsobit skutečnosti. Stačí mít alespoň trošičku rád historii a budete se

Bude z dějáku zkoušet?

Dobře, tak jsme vyřadili odpůrce dějepisu a slabé povahy. Co nám, zbylým pěti, může EU3 nabídnout? Novověkou Evropu a díky kolonizaci celý svět. Stovky různých národů. Solidní diplomatické možnosti, obchod, špiony, hospodářství, výzkum. Tisíce provincií, které můžete obsazovat, prodávat nebo zvelebovat.

Válka není sranda, mír taky ne

Válka zde není běžnou součástí dne. Evropané v novověku nejsou pacifisté, ale dlouhotrvající konflikty příliš nevítají, protože likvidují ekonomiku a stabilitu země. Navíc většinou v době míru ne-



[BITVY]
Bojuje se na souši, bojuje se i na moři

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Kolonizuje Ameriku českými vojsky, vykořisťovatel!

FAKTA O EU3
Období: 1453 – 1789
Počet národů/zemí: více než 250
Počet dostupných monarchů: 4 000
Herní svět: poprvé v historii celá Země

udržujete obrovské masy armád, ale investujete do dalších oblastí. V EU3 rovněž není možné jen tak kliknout na soupeřovu provincii a vyslat k němu dvacetitisícovou armádu. Ke konfliktu musíte mít důvod. Pokud jej nemáte, poškodí to vaši prestiž a rovněž vnitřní stabilitu (přitom na obou záleží). Navíc, i když vyhrajete jednu bitvu, válka nekončí. Důležité je nejen pokořit protivníka, ale rovněž dohodnout se s ním na míru, převzít od něj dobyté provincie, případně získat další ústupky (zřeknutí se nároků na určité území, stát se vaším vazalem apod.).

Europa Universalis je rozhodně komplexní záležitostí (i když například obchod by mohl být zpracován mnohem, mnohem lépe a méně otravně), přesto je její zábavnost postavena na aktuálních událostech. Když se nic delší dobu neděje, je to nuda. Naštěstí se děje, a hodně. Nově přibyla kolonizace – stačí objevit nové kontinenty a doufat, že vaši kolonisté postupně uspějí v boji s domorodým obyvatelstvem.

Nechybí však ani časté změny panovníků (většinou podle reálných podkladů – mimochodem Jagellonci byli strašní!), války mezi jednotlivými národy, přicházejí nabídky na vytvoření vojenských paktů (bohužel pouze bilaterálních, mezi dvěma stranami) a občas se lidé v určité části země vzbouří (zejména v éře probíhající reformace církve). Můžete se ucházet o papežský stolec, pozici císaře Svaté říše římské, můžete se stát přední námořní velmocí… možností je nespočet. Nejzábavnější je bezesporu rozšiřování území svého království/republiky (tentokrát to není tak složité ani v případě malých zemí), ale existují i hráči, kteří se baví budováním obchodnické země.

Jakkoli se tvůrci snažili o přiblížení masám, kromě snížení obtížnosti není Europa Universalis příliš příjemnou hrou na první pohled. Její kouzlo musíte objevovat postupně. Škoda uživatelské nepřívětivosti, škoda zbytečně komplikovaného ovládání, Europa Universalis i v aktuálním díle zůstává záležitostí pouze pro pár nadšenců, kteří jí navíc budou zazlívat zvýšené hardwarové nároky kvůli líbivému, leč neefektivnímu přesunu do 3D.

EUROPA UNIVERSALIS III **7,8**

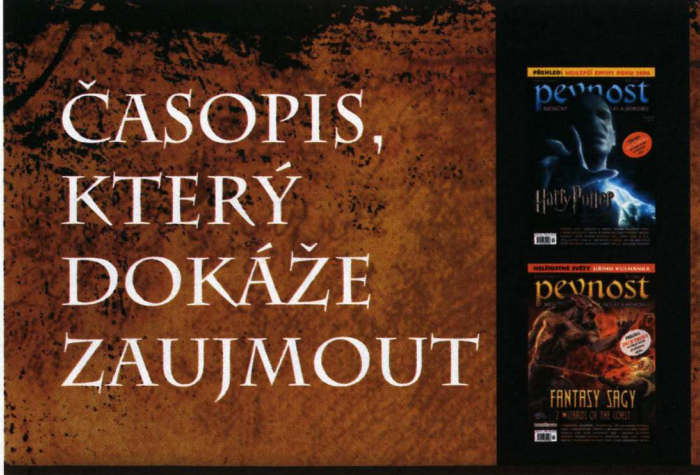
VERDIKT

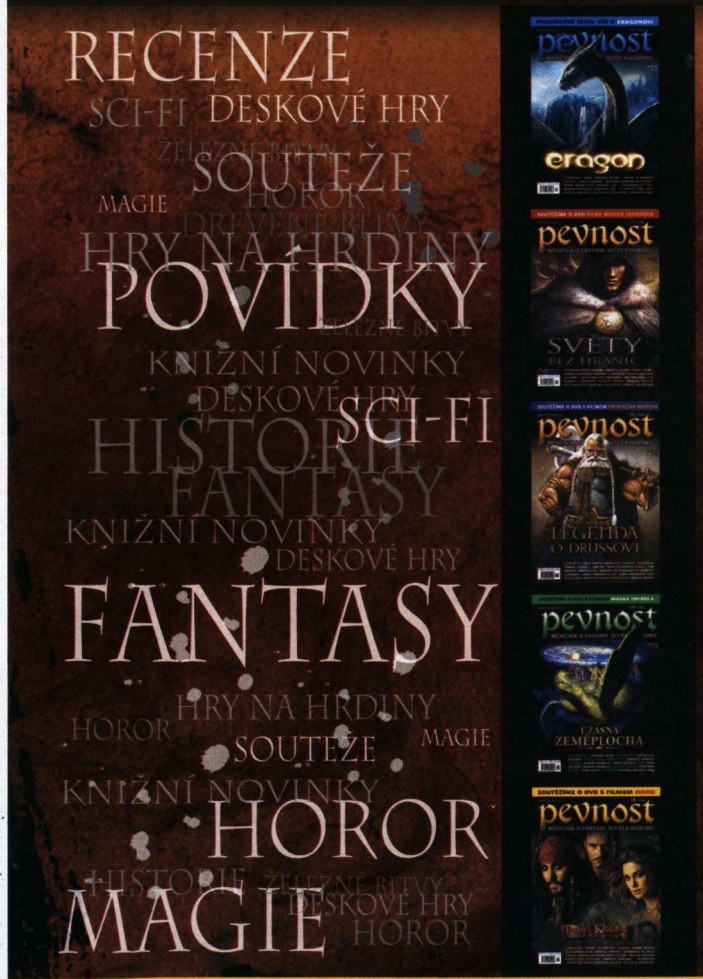
- Propracovaná do detailů
- České království a všechny další státy
- Pár povedených novinek
- včetně kolonizace
- Solidní kadence událostí
- Možnost kooperativního multiplayeru

- Zbytečně vysoké hardwarové nároky
- Odbyté obchodování
- Nepřátelské ovládání
- Odstrašující statistiky

Solidní pokračování propracované historické strategie se pokouší zaujmout i běžné hráče, pokud ale v sobě nemáte špetku obdivu k historii, asi nepřátelské ovládání a nelogická menu nepřekousnete.

inzerce »





V březnové Pevnosti najdete opět kupón na 30 minut internetu nebo hraní her v AMD PG Cyber Café
ZDARMA!

ANOTHER WORLD: 15TH ANNIVERSARY EDITION

Znovuzrození po patnácti letech

ORIGINÁL: ANOTHER WORLD

Another World byla hráčskému světu představena v roce 1991. Je dílem francouzského designéra jménem Eric Chahi. Na vývoji hry se podílel spolu s Chahim i Jean-François Freitas, který hru obohatil zvuky a hudbou. Titul byl původně vytvořen pro konzoli Amiga, ale díky celosvětovému úspěchu se zanedlouho objevil na všech možných platformách včetně Gameboye nebo PC.

Jistě se najde mnoho hráčů, kteří měli v dobách konzolí a šestnáctibitových počítačů tu čest vyzkoušet vynikající a přelomovou adventuru se skvělou atmosférou a vynikající hratelností – Another World. Uplynulo patnáct let a hra se dočkává svého znovuzrození v podobě výroční edice, kterou má na svědomí Eric Chahi, hlavní designér původní verze. Stará klasika je tentokrát servírována hned s porcí vylepšení – s přepracovanou hudbu a zvuky, v největší míře doznala změn grafická stránka, kterou si nyní můžeme vychutnat v maximálním rozlišení 2 048 × 1 536.

Nukleární experimenty nekončí zpravidla dobře

Jako mladý nukleární vědec přijíždíte pozdě v noci do laboratoře, abyste pokračoval ve svém projektu. Zadáte potřebné informace do počítače a vychutnáváte si ledově vychlazené pití, když vtom do budovy udeří blesk, který změní průběh pokusu a transformuje vás do jiného světa. Ocitáte se na neznámém místě, plném přerostlých a krvežíznivých housenek, chapadel, mutantů či masožravých otvorů v zemi. Po útěku před agresivní opicí, kterou zastřelí hlídka mutantů a vás jen omráčí, se dostáváte do pracovního tábora. Po probuzení zjišťujete, že jste uvězněný s jedním z mutantů v kleci. Od této chvíle se z vás stávají společníci na budoucích strastiplných cestách ze zajetí.

Hned na samém začátku získáte zabitím jednoho ze strážců laserovou zbraň, kterou budete používat po celou dobu útěku. Zbraň má tři různé funkce: střelba, megapaprsek a vytvoření silového pole, které chrání hrdinu před nepřátelskou palbou. Pokud ovšem nebudete mít koho nebo do čeho střílet, připravte se na skákání, plížení a neustálé běhání. Rozhovory a hádanky zde zcela chybí, čímž hra připomíná spíše předchůdce akčně adventurního Tomb Raidera než klasickou příběhovou adventuru.

V jednoduchosti je síla

Hratelnost je vynikající jako v původní hře, i když se mnohokrát nevyhnete otázce: „Kam teď?" Hra nabízí až příliš mnoho možností a cest, kudy se s hrdinou vydat, takže nastávají chvíle, kdy budete muset sáhnout po návodu, abyste hru dohráli zdárně až do konce. Obdobná situace nastává při otevírání dveří či jiných postupech ve hře, kdy je člověk nucen nelogicky běhat sem a tam nebo nechápavě něco sestřelit ze stropu.

Herní prostředí je na dnešní poměry až příliš jednoduché, ale i přesto velmi zajímavé a docela různorodé. Když k tomu přičteme snadné ovládání, skvělou a mnohokrát opěvovanou atmosféru a občasnou kooperaci s výše uvedeným mutantem, vychází nám adventura za neuvěřitelně příznivou cenu, která ovšem nepřináší (až na pár světlých výjimek) nic nového a převratného oproti původní verzi z roku 1991.

ANOTHER WORLD: 15TH ANNIVERSARY EDITION — **5,4** VERDIKT

- Hardwarová nenáročnost
- Automatické ukládání
- Hratelnost
- Grafické zpracování
- Malá rozmanitost nepřátel
- Technické nedostatky

Tvůrci vsadili na originalitu původní verze, která však svou grafikou a technickým zpracováním neodpovídá požadavkům dnešní doby. Pokud jste ale někdy toužili zahrát si Another World na počítači, máte teď skvělou příležitost.

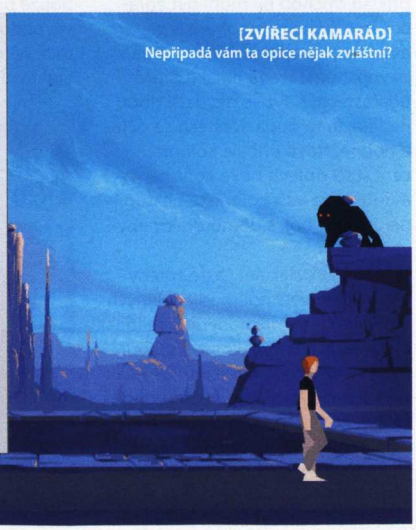
> **MÍSTO PLNÉ PŘEROSTLÝCH A KRVEŽÍZNIVÝCH HOUSENEK, CHAPADEL, MUTANTŮ ČI MASOŽRAVÝCH OTVORŮ V ZEMI**

INFO

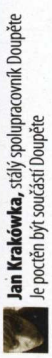
[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Lexicon Entertainment
[Vydavatel] Elektrogames
[Homepage] www.anotherworld.fr
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 50 MB na HDD
[Lokalizace] Neuvedeno
[Cena] 9 dolarů (cca 250 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Prince of Persia **Nehodnoceno**
Jazz Jackrabbit **Nehodnoceno**
Flashback **Nehodnoceno**



[ZVÍŘECÍ KAMARÁD] Nepřipadá vám ta opice nějak zvláštní?



Jan Krakówka, stálý spolupracovník Doupěte
Je poctěn být součástí Doupěte

INFO

[Žánr] Simulátor života
[Výrobce] Electronic Arts
[Distributor v ČR] Electronic Arts Czech
[Homepage] www.thesimspribehy.cz
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz (1,8 Gz pro laptop), 256 MB RAM (512 pro laptop), 32MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ano
[Cena] 1 199 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
The Sims 2 **9,0**
Zoufalé manželky **8,1**
Single **7,0**

THE SIMS ŽIVOTNÍ PŘÍBĚHY

Další příběh ze života Simíků aneb kruh se pomalu uzavírá

Snad každý soudný hráč se musel někdy pozastavit nad smrští nejrůznějších datadisků k sérii The Sims a položit si jednoduchou otázku „Kdy to skončí?". A nemusel být zrovna vrcholovým manažerem Electronic Arts, aby znal tu nejpřesnější odpověď – nikdy! Železo se má kout, dokud je žhavé, kráva dojit, dokud dává mléko, atd... Před námi proto stojí další titul z dlouhatánského Sim řetězu, který nese název The Sims Životní příběhy. Ten se však v mnohém odlišuje od všeho, na co jsme byli u této povedené a notně zábavné strategické série zvyklí. Páni vývojáři, pravděpodobně rozmrzelí z neustálého oprašování zažitých principů a mechanismů, tentokrát sáhli po mnohem výpravnější formě a v The Sims Životní příběhy tak poprvé za celou sérii máme možnost sledovat osud několika hrdinů jdoucích podle lajny, kterou autoři vyznačili. Ano, přátelé, je to asi takový rozdíl jako hrát freeformové Grand Theft Auto a poté na pár okamžiků usednout k příběhově orientované Mafii. Karty jsou tedy rozdány, pojďme se pohroužit do hry.

Dějová linka sleduje osud mladičké Riley Harlowé, která se na čas nastěhuje do domu své tety ve čtvrti jménem Čtyřkoutí. Teta však ihned po jejím příjezdu zmizí, a na Riley tak visí břímě spočívající ve vypořádání se s celou řadou dennodenních situací, obstaráváním jídla počínaje a opravami rozbité sprchy konče. Postupem času se seznamuje s okolními sousedy, poznává šarmantního Vincenta Moorea a vůbec se snaží postavit na vlastní nohy. Avšak téměř neustále je někde nějaká překážka a na vás je, abyste jí s ní pomohli.

Hra vás vede doslova za ruku postupným nastavováním jednoduchých cílů (najít si práci, zavolat přátelům atp.), které je třeba plnit, za což jste odměňováni dalšími střípky z romantického životního příběhu naší Riley. Pravda, příběh je to někdy velmi naivní, překvapí to však? Po dokončení této epizodky získáte přístup k bonusovému příběhu, který se točí okolo zmíněného svůdníka Vincenta a jeho milostných avantýr. Jakmile i ten dokončíte, máte možnost volné hry, byť se značně omezenými možnostmi.

Ze všech herních aspektů je doslova cítit snaha o co největší zjednodušování, aby se hra ještě více přiblížila běžným masám. Oproti druhému dílu Sims je doba provádění některých úkonů značně kratší, což ve výsledku znamená třeba rychlejší budování vztahů nebo rozvoj vašich dovedností. Stejně tak je na druhou kolej odsunuto vybavování vaší rezidence a vše je mnohem intenzivnější díky tomu, že se v jeden okamžik staráte pouze o jediného Simíka. Dejte zapomenout na všechna ta martýria naplňování potřeb několikahlavé rodiny! Být single se zkrátka vyplatí! Ovšem druhou stranou mince je ďáblík, který vám vzadu v hlavě neustále našeptává, že tu již něco podobného bylo a s mnohem více možnosti. A to i navzdory skutečnosti, že vás Životní příběhy budou bavit a jen tak vás od sebe nepustí.

Jedním z marketingových taháků titulu je jeho optimalizace pro notebooky a laptopy. Co to znamená v praxi? Hra by se na těchto zařízeních měla hýbat svižněji než předchozí díly. Za tímto účelem byla odlehčena grafika a nově přibyla možnost hrát v okně (což prý ocení uživatelé IM a věční kontroloři e-mailové schránky). Hodně užitečné mi ale připadalo automatické pauznutí hry při zavření notebooku, což se hodí, zvláště pokud se chcete hře oddat zejména na cestách. Celkové dojmy z technické stránky obecně jsou ale spíše rozporuplné. Zejména grafika je i na plné detaily rok až dva nazpět a to v žádném případě k dobrému dojmu nepřispívá.

> **BÝT SINGLE SE ZKRÁTKA VYPLATÍ!**

VE TŘECH SE TO LÉPE TÁHNE

The Sims Životní příběhy nebudou jedinou hrou tohoto typu. Současně s ohlášením jejich vydání dala společnost Electronic Arts vědět, že po ní budou následovat další dva podobné tituly, které nebudou stejně jako recenzovaný kousek vyžadovat původní The Sims 2, ani podporovat všechny doposud vydané datadisky. Ponesou názvy The Sims Příběhy mazlíčků a The Sims Příběhy trosečníků a podle všeho se jich dočkáme s více jak ročním odstupem (Mazlíčci přijdou již letos v létě, Trosečníci poté v zimě 2008).

THE SIMS 2 — 7,7

VERDIKT

+
- Výtečná zábava
- Dlouhá hrací doba
- Optimalizace pro laptopy
- Nevyžaduje původní The Sims 2

−
- Až moc podobné The Sims 2
- Cíleno na casual hráče
- Stále stejná grafika

Dokážete si představit ještě mainstreamovější The Sims 2? Zahrajte si Životní příběhy a budete mít jasno. Na každý pád jde ale o nadmíru povedenou hru, a pokud navíc patříte mezi pacienty postihnuté Simmánií, rozhodně nebudete vynaložených peněz litovat, ba právě naopak.

Michal Ader, *vedoucí DVD přílohy*
Trpí akutním nedostatkem volného času

ALIEN SHOOTER 2

Letáková kampaň „UFOuni, běžte pryč!" nezabrala. Je načase vytasit zbraně!

Alien Shooter 2? Cože? To už byla i jednička? Ano, byla, ale pokud si na ni zrovna nevzpomínáte, nevěste hlavu. V době svého vydání nesklidila úspěch a během krátké doby zapadla do hlubin zapomnění. Možná to bylo zapříčiněno jejím „automatovým" ražením – stejně jako v případě právě recenzované dvojky se i minule jednalo o čistou řežbu v podobě izometrické střílečky, kterým ale dnešní trendy nedávají příliš prostoru. A nutno dodat, že je to škoda, protože Alien Shooter 2 je zajímavým návratem do starých dobrých časů, zároveň také v lecčems předčí svého staršího bratříčka.

Kde nic, tu nic. Jen samá monstra

Představte si, že se ocitnete uvnitř obrovského podzemního komplexu, jehož prostory začala ovládat démonická vesmírná stvoření. Jako obvykle nebudete strašpytlem krčícím se v koutu, ale šílencem lačnícím po krvi, slizu a co největším počtu vystřelených nábojů. Ano, vítejte ve špatném snu, vedle něhož je Doom jen chudým příbuzným. Alien Shooter 2 na vás nebude vysílat desítky nebo stovky nepřátel, ale rovnou celé tisíce. Není proto divu, že příběhová linie vegetuje spíše v ústraní, absentuje i intro a jediným pevným úkolem je vše postřílet.

UŽ NIKDY PO SVÝCH

Alien Shooter 2 přináší do konceptu izometrických střílaček vedle RPG prvků také vozidla. Ve hře se přitom nachází hned tři – rychlý sportovně laděný vůz, smrtící Hummer s rotačním kulometem a v neposlední řadě Tank. Jejich vlastnosti jsou značně odlišné a účinek při likvidování nepřátel dechberoucí. Jatka mohou začít!

Nepřátel je ve hře mnoho a takřka na každém kroku budete objevovat další nová monstra. Aby se ale z takových jatek brzy nestala stereotypní záležitost, značnou roli autoři přisoudili RPG prvkům. Na začátku si můžete vybrat, zda chcete hrát za muže nebo ženu. Hned posléze rozdělíte navolené postavě několik dovednostních bodů, doladíte schopnosti se zbraněmi a… hurá do pekel!

Nikdy nemiřte, jen střílejte

Sbírání zkušeností je shodné s principy RPG. Stačí zabíjet a tu a tam objevovat ukrytá místa. Vše souvisí se vším a postup ve hře značně ovlivní právě rozdělené zkušenostní body do různých specifikací – nejvíce však schopnosti ovládat dané zbraně. Alien Shooter 2 nabízí více jak padesát solidních kousků, mezi něž se řadí malé pistolky, brokovnice, samopaly, ale najdou se i daleko těžší kalibry. I když je najdete, nemáte vyhráno. Nejdůležitější je umět s nimi zacházet (což platí také o vozidlech).

Člověk nikdy neví, z jakého koutu se na něj přiřítí hordy dalších zrůd a kolik jich bude. Vliv na to má zejména navolená obtížnost, která je už leckdy v „nejlehčím" ze tří nabízených stupňů nezvladatelná. Díky tomu se za pár hodin nevyhnete syndromu BychSeNaToMohl… Nicméně z víru repetetivní akce můžete být naštěstí alespoň na chvíli vytrženi, pakliže si zkusíte speciální samostatný režim. V něm jde o přežití na jedné malé lokaci, kde se na vás budou ze všech stran vrhat stále další a další zrůdy.

Alien Shooter je skvělou adrenalinovou akcí, kterou však shazují nepříjemné chyby – ve scénáři, v jednotlivých levelech, v animacích a také umělé inteligenci. Při hraní jsem například narazil na člověka Nicolase. Chudák. Ani nevěděl, jestli je muž nebo žena. A co teprve profesionální spolubojovníci, vrážející do zdí s otupělým výrazem na tváři a se slovy „máme vše pod kontrolou"? Inu, škoda. Zato alespoň grafická stránka se zvuky a hudbou za něco stojí, což podtrhuje jinak solidní hororovou atmosféru ve hře. Baf!

ALIEN SHOOTER 2 **6,8**

VERDIKT

- Konečně něco pro hráče ze staré školy
- Příjemné audiovizuální zpracování
- Zbraňový arsenál
- Vozidla

- Zbytečné bugy
- Neustálé zabíjení brzy omrzí
- Příběh jde spíše do ústraní

Příjemný návrat do časů, v nichž vládly staré izometrické střílečky – to je Alien Shooter 2. Pokud vás neomrzí poněkud jednotvárný průběh, můžete přidat další tisíce fragů na své konto.

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Dnem i nocí čeká na chvíli, kdy na Zemi spadne kometa

[ZASE]
Zase chč... prší

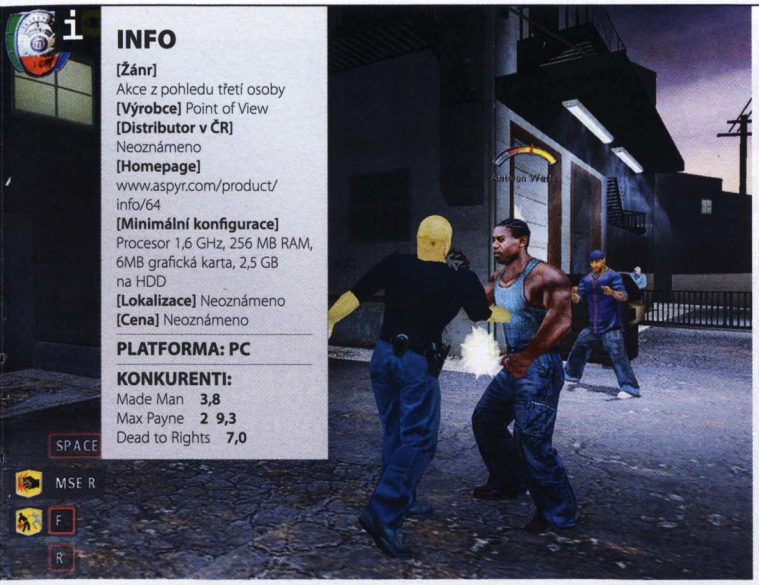
INFO

[Žánr] Izometrická střílečka
[Výrobce] Sigma Team
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage]
alienshooter.cdvus.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 1,7 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 499 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Postal **5,0**
Shadowgrounds **7,5**
Crusader: No Remorse **Nehodnoceno**

[ZLÝ SEN]
V této situaci bych raději vyskočil ze své kůže



INFO

[Žánr]
Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Point of View
[Distributor v ČR]
Neoznámeno
[Homepage]
www.aspyr.com/product/info/64
[Minimální konfigurace]
Procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, 6MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Made Man **3,8**
Max Payne 2 **9,3**
Dead to Rights **7,0**

THE SHIELD

Sláva vítězům, čest The Shield

Hra, která původně ani neměla vyjít, a zároveň hra tvořená podle stejnojmenného seriálu. Skoro to zní jako dvě základní ingredience pro neúspěšnou střílečku ze třetí osoby. A také že ano! The Shield neúspěchem přímo smrdí. Někdo zkrátka musí profíkům ukázat, jak se to opravdu NEMÁ dělat.

Hlavní postavou je drsný policajt Vic Mackey, jehož hlava se leskne více než prezidentovy polobotky. Příběh vás zavede do drogového podsvětí Los Angeles, kde mezi sebou válčí ozbrojené gangy. Vraždy, prodej drog a bílého masa, s tím vším se během nedlouhé hry setkáte. Důkladně se seznámíte také s nezvyklými praktikami, kterými se Vic v záplavě policejních kolegů profiluje.

V podstatě i vy sami stojíte na hranici kriminality. Pokud svědek nechce mluvit, musíte jej donutit silou. Kolikrát ani tvrdá pěst nestačí, ale hra neztrácí dech a nechává hráče dostatečně se vyžít. Od položení hlavy na rozžhavený sporák, až po devastaci drahocenných věcí, to vše jsou praktiky (zdejšího) všedního života. Bohužel vše je přesně definováno v úkolech mise – a přes ty nejede ani Pendolino. Jestliže má svědek promluvit pouze tehdy, když je spoutaný, můžete mu pálit hlavu na plotně, jak chcete. Neřekne ani slovo.

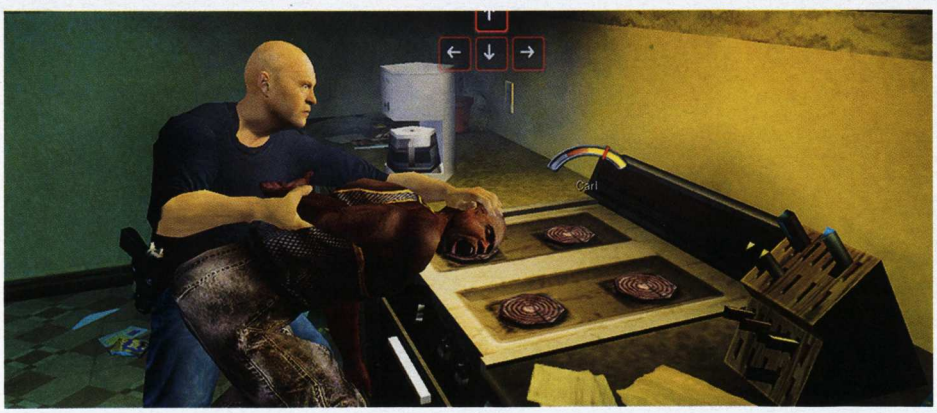
Právě linearitu lze označit za největší kámen úrazu. Volnost pohybu? Pouze po vytýčených lajnách. Nedůležité dveře v místnostech jsou zamčené, boční uličky díky zídkám neprůchodné. V podstatě vyjdete z místa A (policejní ústředna) do místa B (postižená oblast), vykonáte dva tři primitivní úkoly podle návodu a zase se objevíte v místě A. Jak jednoduché.

The Shield má ovšem i jednu světlou stránku, kterou zde zastávají minihry. Za všechny jmenuji prohledávání skříní či hromady haraburdí (Vic se snaží najít drogy, zbraně nebo padělané peníze). V pravém horním rohu se objeví odznak s pohyblivým symbolem. V časovém limitu několika málo sekund musíte kroutit myší po oblastech, v nichž je aura znaku největší. Pokud jste šmátrali obstojně, vždy něco naleznete. To samé platí při nasazování pout, kdy musíte rovněž opisovat kružnici.

Ale zpět k nešvarům, jejichž počet je majoritní. Kamera se přátelí se slovem „katastrofa" a dokonale prší i tak již mnohokrát deformovaný požitek ze hry. Ani předpotopní grafika The Shield příliš vrásek neubírá, ba naopak. Vic jakožto profesionální policista umí pouze chodit a krčit se. K běhání a občasnému přeskočení nějakého brdku jej donutí pouze zlomeček misí. Nemluvě o bojových schopnostech, které čítají pouze údery do břicha a do úst, chycení protivníka a mlácení s ním do předmětů a v neposlední řadě mé oblíbené mlácení pistolí. S občasným zívnutím se jakž takž doberete v obdobném duchu až nakonec, kde zjistíte, že jste vlastně nic nového nezjistili. A o tom to celé je.

SEDM PŘÍKLADŮ, JAK VIC PORUŠUJE ZÁKON

- Smaží zadrženému hlavu na sporáku
- Otlouká zadrženému hlavu o zeď
- Vypíná kameru, když je šéfem sledován ve vyšetřovně
- Prvně střílí a potom teprve říká frázi „ruce vzhůru"
- Většinou nemá frázi „ruce vzhůru" komu říct
- Nalezené peníze strká do vlastní kapsy
- Vykopává dveře i ve vlastní pracovně



[VÝSLECH]
To maso už je hodně připálené

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Každý den musí řídit chod vesmíru

THE SHIELD — 3,7 VERDIKT

- Minihry
- Policajt porušující zákon
- Není na moc dlouho
- Přílišná linearita
- Bezduchost
- Technické zpracování

The Shield je výstražným znamením pro tvůrce third-person stříleček. Přesně takhle to vypadat nemá.

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

GOTHIC 2

I když jsme si loni mohli užít souboje mezi nejnovějšími pokračováními aktuálně nejsilnějších „západních" RPG, The Elder Scrolls a Gothicu, neměli bychom zapomínat na jejich předchůdce. I dnes je totiž jednoduché propadnout jejich kouzlu! Gothic 2 přímo navazuje na první díl. Hra vychází z podobného, specifického způsobu ovládání (prim hraje klávesnice) a odehrává se v podobných kulisách. Hlavní hrdina, který na konci prvního dílu zlikvidoval magickou bariéru, ztrácí své schopnosti, ovšem nikoliv poslání, jímž je záchrana světa, tentokrát zejména v boji proti orkům a drakům.

Gothic je synonymem velkého nelineárního světa. Od samého počátku se můžete vydat, kam chcete, chovat se, jak chcete a zabíjet, koho chcete. Asi se vám to ale nepodaří, protože začínáte od nuly a problémy vám způsobí i setkání s dvěma vlky zaráz. Vstup do lesa bude výsledkově srovnatelný se spolykáním krabice uspávacích prášků. Postupem času se ale vypracujete, zvolíte si jednu ze tří hlavních cest (a zároveň povolání) a propadnete kouzlu otevřeného světa, plného charakteristických postav a nelehkých úkolů.

[Platforma] PC [Žánr] RPG [Výrobce] Piranha Bytes [Vydavatel] SeVeN M [Rok vydání] 2003 [Lokalizace] Titulky [Cena] 299 Kč **8,6**

PLAYBOY: THE MANSION

Slovní spojení „kvalitní erotická hra" je skoro protimluv. Od dob titulu Lula: The Sexy Empire, který byl poněkud svéráznou simulací cesty na vrchol pornografického průmyslu, se nenašel žádný plnohodnotný zástupce, který by přinesl nejen lechtivou podívanou, ale také zábavu, navíc alespoň trochu srovnatelnou se současnou herní produkcí. Jedním z ambiciózněji projektů byl Playboy: The Mansion, který se snažil o spojení principů jednodušších budovatelských strategií a atraktivity Sims.

Výsledkem však není lahodná kombinace, ale spíše nevýrazný mix, který není ani strategií, ani Sims a paradoxně kvůli snaze autorů o obejití ratingového hodnocení (které je nakonec 16+) nenabízí hra ani tolik erotiky. Hráč se ujme role Hugha Hefnera, zakladatele kultu exkluzivního pánského časopisu. Stejně jako on se bude snažit vybudovat impérium s ušatým zajíčkem v logu. Cesta k úspěchu vede přes účast na snobských večírcích, kontakty s lidmi a dobrá strategická rozhodnutí například při výběru playmate měsíce.

[Platforma] PC [Žánr] Strategie [Výrobce] Cyberlore Studios [Vydavatel] Playman [Rok vydání] 2005 [Lokalizace] Manuál [Cena] 299 Kč **6,4**

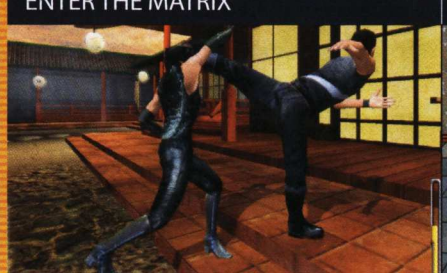
SERIOUS SAM: FIRST AND SECOND ENCOUNTER

Není nad to se po náročném dni v práci, ve škole či jiné nevděčné instituci pořádně odreagovat. Na složité strategie není nálada, u RPG se člověk musí soustředit na rozhovory a logické hříčky vůbec nepřicházejí v úvahu. Čas pro Sama, prvotřídního zabijáka s buranskými vtípky! Serious Sam je pořádně ujetá až zvrácená střílečka, která vyžaduje IQ na úrovni prvoků a za základní pravidlo se považuje jednoduchá soustava rovnic – nepřítel = střílet; není nepřítel = nestřílet. Nepřátelé jsou bizarní, stejně jako celé grafické zpracování. Hlavní hrdina má k dispozici spousty různorodých zbraní, leč i tak je jeho cesta herním světem poměrně trnitá. Protivníků jsou totiž stovky a tisíce. Typickou situaci z hry lze kvantitativně vyjádřit poměrem 1:100, přičemž po likvidaci první stovky se na vás vyhrne zpravidla ještě minimálně dalších padesát nepřátel. Příběh není nutné sledovat, hlavní je nabít a zabít. Pokud vás to bude bavit, jistě oceníte, že součástí aktuálně vydané kompilace je první i jedenapůltý díl série.

[Platforma] PC [Žánr] Střílečka [Výrobce] CroTeam [Vydavatel] Cenega [Rok vydání] 2006 [Lokalizace] Manuál [Cena] 249 Kč **7,6**

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Kolonizuje Ameriku českými vojsky, vykořisťovatel!

ENTER THE MATRIX



Zajímavý pokus o hru, rozvíjející alternativní verzi příběhu druhého filmového Matrixu.
[PC] [TOP Distributor] [299 Kč]

CATZ 5 + DOGZ 5

Alternativa Nintendogs pro PC. Nevýhodou je však stáří obou her.
[PC] [Playman] [299 Kč]

CHESSMASTER 10

Oblíbený šachový simulátor, který ale zaujme převážně fanoušky hry králů.
[PC] [Playman] [599 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

70 ROGUE GALAXY
PS2

72 LOST PLANET
XBOX 360

74 UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
PC | PS2 | PSP | XBOX 360

75 GOD HAND
PS2

76 HOTEL DUSK: ROOM 215
NDS

77 SPECIÁL: NINTENDO DS
NINTENDO DS

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

KDYŽ SE SUCHO ZMĚNÍ V POVODEŇ

Dny hojnosti uplynuly a na zemi konzolovou se sneslo období sucha, nebo tak nějak to alespoň vypadalo na pomezí měsíců ledna a února. Když jsme plánovali už dvacáté šesté číslo Doupěte (to to letí), opravdu jsme drahnou dobu netušili, o čemže to vlastně budeme psát. Jako určitá záplata na tradiční herní sucho měl sloužit náš monstrózní tématický článek o Nintendu DS. Tento v současnosti nejprodávanější handheld se stal nezpochybnitelným fenoménem a rozhodně si zaslouží každou z těch šesti stránek, jež jsme mu věnovali. Historie, zajímavosti, tipy a výběr her, které by vám neměly chybět, to vše určitě zaujme všechny – jak současné, tak i potenciální vlastníky této platformy.

Postupem času se ovšem stále vynořovalo více zajímavých her a my jsme vás pochopitelně nemohli ochudit o jejich recenze. Výsledkem se tak stala nejmasivnější konzolová sekce v historii vašeho oblíbeného časopisu. Pochopitelně myslím Doupě.:-) I když jsme se tentokrát museli obejít bez opravdu silné pecky se zvučným názvem, věřím, že si z pestré nabídky žánrů vybere každý. Zkuste třeba rozsáhlé japonské RPG Rogue Galaxy, nádherná cel-shade grafika vás uchvátí, i když se jedná o hru pro dnes už lehce obstarožní PS2. Akce chtiví hráči rozhodně nepohrdnou dvojicí Lost Planet a God Hand, kopálisté zase určitě stráví hodiny nad novým ročníkem UEFA Champions League. A pro ty přemýšlivé máme tajný tip – Hotel Dusk na NDS je opravdu stylová a zábavná adventura.

REKLAMA UŽ STOJÍ JAKO VÝVOJ HRY

Capcom neskrýval záměr rozjet v Lost Planet novou herní sérii a opravdu do toho šlape. Poslední informace hovoří o rozpočtu na reklamu pro tuto podařenou akcí, ve které hodlá společnost utopit celých dvacet miliónů dolarů. Slušná sumička, ovšem dost zajímavý je i fakt, že tu samou sumu stál i samotný vývoj hry. V minulosti se poměr docela výrazně skláněl na stranu investic do vývoje hry. Ale jak to vypadá, strategie funguje. Lost Planet se prodalo už přes milion kusů, hra například pár týdnů dokonce dominovala prodejním žebříčkům UK. Dokonce samotní tvůrci byli z úspěchu docela překvapeni, původní náklad sedm set tisíc kusů museli razantně navyšovat. Přejeme Capcomu úspěch, protože Lost Planet se docela povedl, o čemž se můžete přesvědčit v recenzi. Vede to k jedné zásadní otázce: kde se to zastaví? Nedočkáme se doby, kdy náklady na reklamu budou několikrát převyšovat náklady na hru? Čeká nás zlom, kdy na kvalitě hry v podstatě nebude záležet a reklamou zmasírovaní hráči koupí kdejakou slátaninu? Někteří pesimisté sice tvrdí, že k tomu už došlo, a vytahují z rukávů nekonečné série od EA, ale my v Doupěti stále (možná naivně) věříme, že kvalitní titul si vždycky u hráčů místo najde.

[70] ROGUE GALAXY

Nádherné a epické RPG od tvůrců Dragon Quest | PS2 |

[72] LOST PLANET

Zimní radovánky s armádou brouků | Xbox 360 |

[76] HOTEL DUSK: ROOM 215

Objasněte záhadu pokoje 215 | NDS |

[77] NINTENDO DS

Zábava kdekoliv, kdykoliv | Nintendo DS |

INFO
[Žánr] RPG
[Výrobce] Level 5
[Distributor] Sony
[Homepage] www.playstation.com
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PS2

KONKURENTI:
Final Fantasy XII **9,7**
Star Ocean 3 **8,0**
Dragon Quest VIII **9,0**

[MAGIE]
Efekty jsou vskutku efektní

ROGUE GALAXY

Napněte plachty, vytáhněte kotvy, vyrážíme do vesmíru

DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE 2/07

Nic naplat, naši předkové měli pravdu. Ševče, drž se svého kopyta – letité přísloví, které se vyplatí poslouchat. Netuším, jestli tvůrci z Level 5 toto přísloví znají, ale drží se jej jako pevně jako poslanci svých křesel. S jejich prvotinou Dark Cloud si nastavili laťku v podobě zábavných RPG s kouzelnou cell-shade grafikou na vysokou úroveň a od té doby ji pravidelně zdolávají. Jejich poslední dílko s názvem Dragon Quest: Journey of the Cursed King zabodovalo na celé čáře a dokonce si vysloužilo tu čest stát se v Doupěti konzolovou hrou měsíce. Což se jen tak lecjaké hře nepoštěstí. Podaří se to i novince s názvem Rogue Galaxy?

Vzhůru do vesmíru

Jester Rogue je obyčejný sedmnáctiletý mladík toužící po dobrodružství. Těžko říct, zda by jej jeho lačnost po adrenalinu neopustila, kdyby jen tušil, do čeho se zamotá. Během krátkého úvodního incidentu si jej dvojice potrhlých stvoření splete s legendárním lovcem Pouštním Drápem a nabídne mu místo v posádce protřelého vesmírného piráta Dorgengora. Jester nejenže neopraví jejich chybu, ale na pozvání kývne. Nalodění na intergalaktický škuner sice neproběhne zrovna dle hrdinových představ, ale nakonec vyráží tam, kam jej celý život srdce táhlo – do náruče nekonečného vesmíru.

Příběh Rogue Galaxy neaspiruje na drama shakespearovského formátu, ale přináší dostatek zajímavých událostí a zvratů, které dokáží udržet vaši pozornost. Final Fantasy sice nabízí (obvykle) daleko propracovanější a tragičtější hrdiny než nová hra od Levelu 5, avšak i zde se jedná o partičku sympatických, potrhlých a podivných existencí, které mají vlastní osobnost, minulost a cíle. Díky tomu se vám zaryjí do srdcí a v jejich společnosti vám bude dobrodružství ubíhat v daleko veselejším tónu.

To rozhodně oceníte, neboť Rogue Galaxy dokáže pro sebe ukousnout pěkných pár desítek hodin. Herní svět nabízí hned několik rozdílných planet, jež jsou všechny doslova přecpané hlavními a vedlejšími questy a další spoustou zábavy. Japonská mysl opět prokázala svoji flexibilitu, kdy přetechnizované planety s hustým provozem vznášedel střídají písečné světy v zapadlých koutech galaxie či tropická džungle a obrovské doly. A to nemluvím o vodní planetě, která byla přidána speciálně pro evropskou a americkou verzi hry. Stejnou pestrost, jakou tvůrci vdechli hernímu světu, mají v zásobě i pro postavy a stvoření, se kterými zkřížíte čepele. Obří červi, přerostlé žáby, zabijácké bedny, rytíři zakovaní ve zbroji… to je pouhý pidivýčet protivníků, jež se vám postaví do cesty. A to často. Až moc.

> **„MÍSTY UŽ POMALU NEPOZNÁTE ROZDÍL MEZI HROU A ANIMOVANOU SEKVENCÍ**

Akční sekání nudu nezahání

Tvůrci tentokrát vsadili na akční souboje, což bohužel nevyšlo zrovna na jedničku. Respektive soubojový systém je v pořádku, bohužel frekvence náhodných bitek je až příliš vysoká a postupem času ubíjející. Každý váš člen party ovládá zbraň na blízko a na dálku, dokáže skákat a dokonce zvedat a házet předměty, což zpočátku stereotyp úspěšně boří, ovšem až příliš bojů se dá vyřešit tupým mlácením do jednoho tlačítka. Světlou výjimkou se stávají boje s bossy, jež většinou vyžadují taktičtější a nápaditější přístup. Poměrně nevyvážená umělá inteligence vašich spolubojovníků též dokáže zvednout tlak. Až zbytečně často se nechávají zabíjet, na druhou stranu se sem tam blýsknou a nabídnou k využití některou ze svých speciálních dovedností.

Pokud boje dokáží naštvat, dovednosti dělají jenom radost. Každá z postav má zcela unikátní nabídku schopností. Než se ovšem k dané dovednosti dostanete, je třeba si ji pomocí předmětů odemknout na speciální čtvercové desce. Čím silnější schopnost, tím více a vzácnějších předmětů musíte na její získání použít. Všechny postavy využívají stejné předměty a záleží jen a jen na vás, zda si teď odemknete slabší dovednost jednoho hrdiny či počkáte, než získáte potřebné ingredi-

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Čím dál víc se oddává bezbřehé náruči nostalgie

ence u další postavy. Odemknout si všechny dovednosti u všech postav vám zabere řádnou chvilku.

Stejně jako v Dragon Questu, i tentokrát se těšte na mixování předmětů. Kouzelný žabák spolkne dvě horší zbraně a vyplivne jednu kvalitnější – milé. Postupem času se dokonce dopracujete k vlastní továrně, kde lze vyrábět i složitější kousky. Aby toho Level 5 nenabídli málo, připravte se i na lovení brouků, které lze následně využívat v turnajích ve hře podobné šachům. Ale ani to není všechno, nezmínil jsem třeba zvyšování úrovní zbraní, kombo útoky atd. atd. Co chvili narazíte na nějakou novinku a tvůrci opět dokázali, že dělají neskutečně obrovské a bohaté hry.

Bez otravného nahrávání

Už Dragon Quest nás uchvátil svými obrovskými lokacemi, kterými jsme mohli bloudit takřka hodiny, a to bez jediné otravné nahrávací obrazovky. V Rogue Galaxy se pokusili toto technické kouzlo dotáhnout ještě dál. Úspěch mohou slavit tak napůl, sice zde nahrávacích obrazovek najdete opravdu minimum, ovšem daní za to se stala redukce plochy prostředí, takže až příliš často narazíte na dlouhé úzké chodby a pusté obdélníkové místnosti. Na druhou stranu, vše je příjemně rychlé a plynulé, neotravují černé obrazovky ani při přechodu z lokace do lokace, ani při soubojích.

Tvůrci z Levelu 5 mají zkušenosti s grafikou ve stylu cell-shade už od roku 2001 a na Rogue Galaxy to je znát. Místy už pomalu nepoznáte rozdíl mezi hrou a animovanou sekvencí, přičemž samotné filmečky si nic nezadají s „velkou" animovanou filmovou produkcí. Nejvíc však fascinuje fakt, že se jedná o titul pro obstarožní Playstation 2. Celkově audiovizuální stránce hry nejde snad nic vytknout. Hudba i dabing jsou na vysoké úrovni, jen některé hlášky pronášené při pohybu lokacemi mají tendenci se opakovat. Dají se případně vypnout, ale tím hra ztrácí i určitý nádech živosti, takže záleží jen na vás.

Rogue Galaxy sice nedokáže překonat konkurenční Final Fantasy XII, ale stále se jedná o nesmírně zábavné RPG. Ovšem, občas repetetivní souboje dokáží znechutit, stejně jako některé pusté lokace a další drobnosti. Jenže i přesto dokážete strávit u Rogue Galaxy desítky hodin, při kterých se skvěle bavíte a koukáte na tu nádheru. Potřebuje snad hráč něco víc?

ROGUE GALAXY **8,4**

VERDIKT

- Zajímavý příběh
- Skvělá cell-shade grafika
- Obrovská rozsáhlost
- Spousta chytrých nápadů
- Vysoká frekvence bojů
- Tunelové a občas pusté lokace
- Slabší AI spolubojovníků

Rogue Galaxy je jedním z důvodů, proč stále ještě nechat Playstation 2 zapojený do televizorů. Obrovská herní doba, sympatický příběh, chytré nápady – to vše dělá ze hry ideálního společníka na dlouhé zimní večery.

nejnabitější počítačový časopis

Pravidelně každých 14 dní:

- recenze a testy novinek v oblasti hardwaru
- praktické návody, tipy a triky pro nejpoužívanější programy
- informace o nových produktech, trendech, dění na trhu
- NOVINKA: DVD v každém čísle!

Více o časopise a variantách předplatného na casopisy.cpress.cz

142 000 čtenářů každého čísla

computer

computer press

Zdroj: MEDIA PROJEKT
9/2006 – SKMO, realizace Gfk Praha – Median

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Capcom
[Distributor] Capcom
[Homepage] www.lostplanet-thegame.com
[Cena] 1 799 Kč

PLATFORMA: XBOX 360

KONKURENTI:
Call od Duty **3 7,0**
Gears of War **9,3**
Dead Rising **Nehodnoceno**

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Žhavá akce v teplotách hluboko pod bodem mrazu

Líbila se vám Hvězdná pěchota? Teď nemyslím zoufalce bez špetky sebereflexe z jedné zpěvácké pseudosoutěže, ale sci-fi filmu Paula Verhoevena inspirovaný knihou Roberta A. Heinleina. V něm lidská armáda bojuje na jedné bohem zapomenuté písečné planetě proti nedozírným záplavám zabijáckých brouků. Lost Planet se zmiňovanému filmu do určité míry podobá. Jen si místo bohem zapomenuté písečné planety dosaďte bohem zapomenutou ledovou planetu. Na rozdíl od filmu však tvůrci brali vše daleko vážněji a připravili si pro Lost Planet daleko víc než jen pouhé: „Útoč na nás brouci, hrr na ně a všechny pobijte!"

Když ráj není rájem

Planeta E.D.N. III rozhodně není takovým rájem, jak by název napovídal. A když, maximálně pro lední medvědy, sněhuláky a prodavače kožichů. Většina povrchu planety je pokrytá nekonečnou vrstvou sněhu a ledu, podmínky k životu mizerné, ale přesto si lidstvo hodlá tento zmrzlý kus šutru podmanit. Osídlování jde zpočátku poměrně slušně, města, továrny a další bezpečná útočiště začínají růst jak houby po dešti a člověk opět ukazuje, že stejně jako švábi dokáže přežít takřka kdekoliv. Jenže pak se z hlubin země začnou klubat početné zástupy hmyzích stvůr, které brzy lidem ukáží, v kterýchže to tykadlech a klepetech je E.D.N. III pevně svírán.

Kolonizace dostává na pár desítek let červenou, boje proti hmyzákům, kteří dostali jméno Akridové, se nevyvíjí ve prospěch humanoidů a na povrchu planety zůstává pouhá hrstka přeživších osadníků. Jenže lidstvo se jen tak nevzdává a po vynálezu takzvaných Vital Suits (VS), což jsou řiditelné kráčející stroje (prostě klasičtí mechové), se na E.D.N. III vrací znovu. Zbytky původních lidí zanechaných na planetě se mezitím zformovaly do početných skupinek pirátů, takže se rozhoří nové boje, ovšem tentokrát nejen mezi kolonizátory a Akridy, ale též mezi jednotlivými frakcemi lidí.

Příběhové animované vsuvky dokáží příjemně zpestřit veškeré to plahočení sněhem a vraždění snad nekonečné armády Akridů. Bohužel autory scénáře snad někdy v polovině hry popadlo sněžné šílenství a zbytek story nacpali zmatečnými scénami, ve kterých postavy střídají strany podle toho, jak se jim to momentálně hodí. Není to nic, co by vás nutilo dějové scény přeskakovat, protože pořád vypadají vážně dobře, ale udivenému výrazu se nevyhnete. Naštěstí herní akce je fajn od začátku do konce.

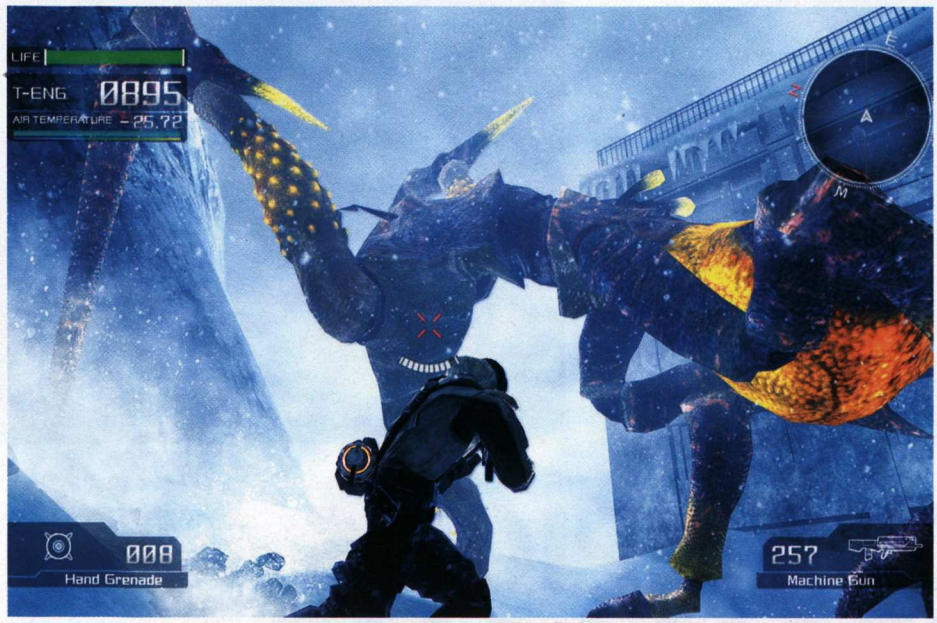
Hni se, než ti umrzne p*del

Prostředí planety s teplotami hluboko pod bodem mrazu dalo jinak poměrně klasické 3rd person akci nový rozměr navíc. Během pohybu vám neustále ubývá teplo – zde pojmenované jako T-ENG a zobrazované ukazatelem v levém horním rohu obrazovky. Ukazatel neustále klesá, a pokud dosáhne nuly, docela rapidně vám začnou mizet hitpointy, až z vás nakonec zůstane jen trapný kus rampouchu. Abyste se tomuto trapnému osudu vyhnuli, musíte sbírat teplo reprezentované kusy jakési oranžové hmoty. Ta vypadává z těl mrtvých protivníků, ať už broučích či lidských, ze zničené techniky, speciálních majáků, sloužících zároveň jako checkpointy, a třeba i vybuchujících sudů. Potřeba tepla vás neustále žene vpřed do další

KOLIK STÁL VÝVOJ HRY?

Lost Planet není z nejlevnějších projektů: vývoj hry přišel japonský Capcom na 20 miliónů dolarů, překvapivě stejné výšky dosahují také plánované marketingové výdaje. První odhady prodejů dávají zvolené strategii za pravdu: Capcom se ve spolupráci s dalšími partnery zasadil o prezentaci hry několika hratelnými ukázkami dlouho před vydáním (demoverze na Xbox Live již dávno překročily milion stažení), stejně jako uzpůsobil tvář hry západnímu publiku. Odhady prodejů jsou optimistické, přestože konkrétní čísla (vyjma informace o více než miliónu vyexpedovaných kusů) nejsou známy.

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Čím dál víc se oddává bezbřehé nářuči nostalgie



[BROUČEK]
Jan Karafiát by zíral

hrách standard. Akce má vážně grády a je sympaticky japonsky stylová – obří roboti, obří brouci a obří bouchačky. Neustále se něco děje, na vysloveně hluchá místa takřka nenarazíte. Prostě ideální hra na odreagování po celém dni v práci či ve škole… Herní dobu sympaticky rozšiřuje i zábavný multiplayer nabízející hru pro šestnáct hráčů na osmi mapách. Postupem času tvůrci slibují přidat nové.

Virtuální mráz zebe

Podmínky na ledové planetě jsou ztvárněny tak věrně, až se občas i ve skutečnosti oklepete zimou. Hrdina se brodí sněhovými závějemi a za sebou nechává stopy, občas se přižene sněhová bouře, aby ji vystřídala zimní idylka, při které skoro slzí oči od odlesků světla na sněhu. Nedozírné sněhové pláně navozují pocit ztracenosti, trosky měst zase zoufalství a zkázy. Díky výborné práci se světelnými a grafickými efekty neustále valíte oči, a když něco začne vybuchovat (a že tu bouchá často), pomalu je hledáte na zemi. Animace všech postav, stvůr a strojů vypadají naprosto věrně, jen zdlouhavější stavění hrdiny po zásahu explozí zpět na nohy dokáže občas naštvat. Nepotěší ani celkově pomalý pohyb postavy, obzvlášť při přebíhání větší plochy v multiplayeru. Kvalitní technickou stránku ještě podtrhuje fyzikální engine Havok, podařený dabing a hudební doprovod.

Na Lost Planet je jasně vidět autorská ruka Capcomu, expertů na akční hry. Hra má styl, spád a atmosféru, jen věčná škoda, že se nedokázali vyvarovat několika designových nedostatků. Jedním z nich je i relativně prkenné ovládání, na které si musíte poměrně dlouhou dobu zvykat, a přesto máte stále pocit, že něco skřípe. Díky tomu i přes velkou zábavnost Lost Planet není tak dravou jízdou jako třeba Gears of War. Ovšem stále se jedná o velmi nadprůměrnou hru, která si rozhodně zaslouží vaši pozornost. Slušné prodeje navíc ukazují, že se s velkou pravděpodobností dočkáme i dalšího dílu.

„PODMÍNKY NA LEDOVÉ PLANETĚ ZTVÁRNILI TAK VĚRNĚ, ŽE SE OBČAS OKLEPETE ZIMOU.

a další akce, na zbytečné otálení není čas, zejména pokud začnete hrát na vyšší obtížnost.

Kromě toho bez T-ENG nenastartujete některé různě odstavené VS, což je další prvek zpestřující akci v Lost Planet. Vital Suits nejenže mají obrovské zásobníky T-ENG, ale zároveň pochopitelně nesou i daleko silnější a účinnější výbavičku. Dva rotační kulomety či silné raketomety dokáží zjednat respekt u každého. Během hraní narazíte na celou řádku různých typů VS a nejlepší na všem je, že v zásadě vás nikdo nenutí jejich služeb využívat. Přestože postup úrovněmi v Lost Planet je do velké míry striktně lineární, můžete si vybrat, jakým stylem problémy vyřešíte. Navíc čas od času narazíte i na obrovské ledové pláně či podzemní komplexy, kde orientace není zrovna nejjednodušší.

Design úrovní se povedl. Prostředí se často střídá, zamrzlé exteriéry plné trosek dávno padlých měst tvůrci mění za interiéry továren, podíváte se i do táborů pirátů apod. Autoři namixovali i protivníky, takže chvíli bojujete proti obrovským broukům, o kousek dál na vás čeká gigantický roj dotěrných poletuch, které vystřídají lidští protivníci, pilotující třeba i VS. Škoda jen, že umělá inteligence lidí není zrovna nejvyšší, pokud začnete řádit odstřelovací puškou, nemají snahu se krýt a celkově je jejich přístup k boji spíše vlažnější. Akci obzvláštňují souboje s bossy, u kterých musíte vždy vykoumat jejich slabou stránku a dle toho se zařídit. Podobné bitky jsou vždy třešničkou na vrcholu dortíku, Japonci prostě mají rádi věci velké, a tak brouci o rozměrech několikapatrového domu nejsou zase takovou zvláštností.

Jedenáct misí, do kterých je rozdělena příběhová část Lost Planet, se může zdát docela málo, ovšem je tu několik ale. Úrovně mají docela slušnou rozlohu a projití každé vám zabere kolem 45 minut až hodiny, což dává herní dobu kolem devíti hodin na obtížnost normal, což je v akčních

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

8,0

VERDIKT

- Atmosféra zamrzlého světa
- Velcí brouci a velcí roboti
- Zábavný multiplayer
- Zmatený příběh
- Problematické ovládání
- Slabší AI

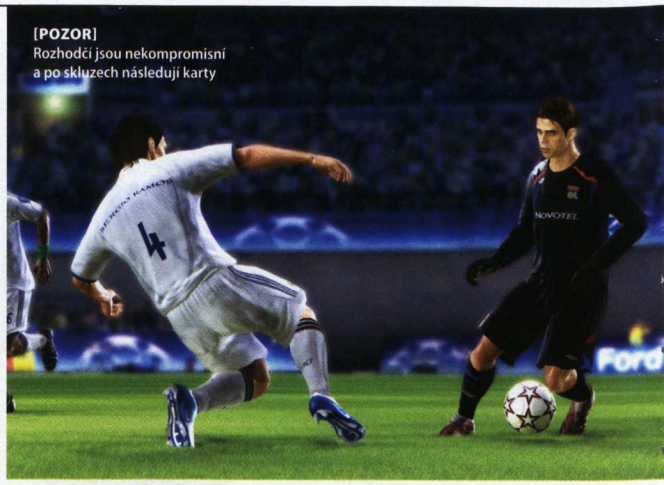
Nápaditá a zábavná akce zasazená do zajímavého světa nízkých teplot a vysokých brouků. Japonská kreativita opět přinesla jednu výtečnou akční hru, kterou bohužel sráží několik otravných chyb.

INFO

[Žánr] Fotbalová simulace
[Výrobce] EA Canada
[Distributor v ČR] EA Czech
[Homepage] Není
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA:
PC, PS2, PSP, XBOX 360 (TESTOVÁNA)

KONKURENTI:
FIFA 07 **7,0**
PES 6 **8,6**
2006 FIFA World Cup **6,8**



[POZOR]
Rozhodčí jsou nekompromisní a po skluzech následují karty

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Když se v kopané začne čarovat

Ano, máte pravdu. Onu obehranou písničku o zneužívaném zákazníkovi a zlém chamtivci, kteří se snaží důvěřivce obrat o poslední peníze, dobře znáte. Mohu vám ji zde odrecitovat znovu, jen s novým hercem v hlavní roli. Vše o UEFA Champions League 2006-2007 ale vyčtete už z názvu. V pozadí hry stojí obr Electronic Arts, vše je postaveno na základech FIFA 07, jen si místo evropských ligových soutěží vyzkoušíme Ligu mistrů. Přesto rozdíly nepřehlédnete.

Ten nejmarkantnější vás praští do očí. Kamera, jež snímá průběh zápasu (na výběr je jich hned několik, ale kdo by používal jinou než Tele?), byla odsunuta dále od hřiště, což hráči v tomto ohledu nejsou dostačující, a tak vizuální stránka verze Xbox 360 nevyvolává slibovaný next-gen pocit. Na samotnou hratelnost nemá vliv ani několik letmých vsuvek, jako jsou „nové" oslavy hráčů po vstřelení gólů (bohužel repetitivní, Henry stále pobíhá do kolečka jako magor), nebo akčnější vhazování, kdy je kamera posunuta níže za záda hráče (získáte lepší přehled o tom, kam je možné míč vhodit a přitom o něj nepřijít). Stejně tak se najdou mušky, mezi něž se řadí chyba v AI brankáře při výkopu – pravidelně třetí až čtvrtý výkop míří přesně na polovinu hřiště, kde jej zachytí jeden z vysunutých útočníků.

A tak hráči, který čekal změny v hratelnosti, nezbude než se rozhlédnout kolem sebe. Vítanou změnu najde. EA zapracovali do UEFA Champions League 2006-2007 novátorský Ultimate Team mód, v němž se manažerská část FIFA 07 spojuje se systémem sběru hracích karet. Po vytvoření vlastního týmu zde obdržíte balíček karet, který vedle namátkou vybraných hráčů obsahuje také řadu doplňků – kartičky pro vylepšení fyzičky hráčů, „kouzla" pro ovlivnění zápasu, kdy můžete vhodným použitím karty negativně ovlivnit protihráče, nebo naopak zvýšit morálku vlastního týmu, atd.

Systém je postaven nejen na zápasových střetnutích, z nichž hráč přechází k nákupu nových karet a vylepšení týmu. Manažerské možnosti jsou zde široké, hráč ovlivňuje tvář své jedenáctky i realizačního týmu, a to vše jak v offline, tak také online režimu. Karty je možné skrz Xbox Live kupovat a prodávat, a nezvyklou formou utvářet vlastní vysněný tým, s nímž vyzvete na souboj podobně smýšlející živé konkurenty. Ultimate Team mód nicméně není revolucí: dle našich dojmů přesto nabízí uživatelsky přívětivou variantu pro všechny hráče, pro něž jsou povinnosti běžného funkcionáře spíše otravnou přítěží.

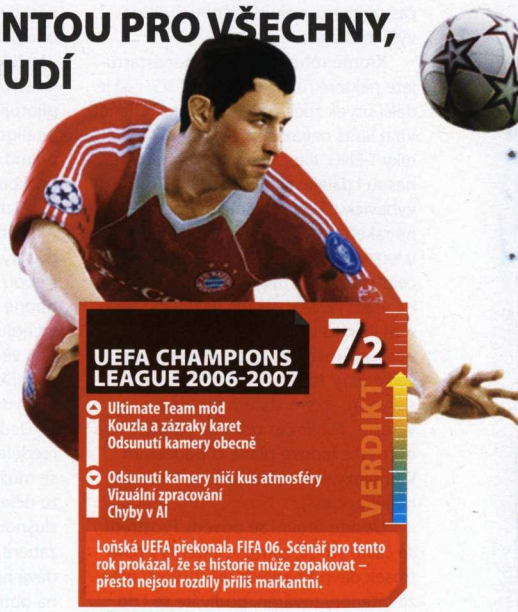
Když člověk odejde od televize a zamyslí se nad podstatou věci, zjistí, že UEFA Champions League 2006–2007 není ani v jádru pouhou FIFA 07, na niž byly naneseny tuny make-upu. Naopak. Jak hratelnost, tak obsahové prvky doznaly změn, a třebaže nebyly (až na výjimky) zcela dotaženy, fotbalový fanoušek má chuť stále se ke hře vracet – snad aby vybojoval pro svůj oblíbený tým nejcennější klubovou trofej, možná aby stvořil vlastní tým v režimu, který je opravdu pro všechny. Volba je jako vždy na vás.

Kamil Grič, šéfredaktor
Ztrácí důvěru ve správné postavení planet

> **ULTIMATE TEAM MÓD JE PŘÍVĚTIVOU VARIANTOU PRO VŠECHNY, KTERÉ POVINNOSTI MANAŽERA OBVYKLE NUDÍ**

umožňuje lépe vnímat dění na hřišti. Bohužel, praktický vliv této změny nelze až na výjimky pocítit, bavíme-li se o hratelnosti jako takové. Ztíženo bylo ovládání bránících hráčů, jimž dělá odzbrojení protivníka nezvyklé problémy – je třeba hrát pozičně a nedovolit protihráčům uvolnění nebo naběhnutí do volného prostoru. Oficiální tiskové zprávy slibovaly vedle řady superlativů o propracovanější hratelnosti také vylepšenou fyziku míče a další detaily. Snad bych byl ochoten přiznat, že změny proběhly, kdyby se na hře alespoň trochu okatě projevily. Nestalo se.

Přesto je pocit ze hry do jisté míry odlišný. Jakoby se vytratila ona svěžest FIFA 07: vše je ještě pomalejší a rozvážnější, a s definitivní platností mizí atmosférický dojem, jímž FIFA přečnívala konkurenční PES 6. Důvod? Odsunutí kamery dále od hřiště, s nímž se ztrácí detaily a akčnost záběrů. Zmíněných detailů se dočkáte pouze na větších HD televizorech, ani běžné LCD displeje



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

7,2

VERDIKT

- Ultimate Team mód
- Kouzla a zázraky karet
- Odsunutí kamery obecně

- Odsunutí kamery ničí kus atmosféry
- Vizuální zpracování
- Chyby v AI

Loňská UEFA překonala FIFA 06. Scénář pro tento rok prokázal, že se historie může zopakovat – přesto nejsou rozdíly příliš markantní.

GOD HAND

Jedna ruka netleská

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Těší se na březen, měsíc bez počítače a internetu

Všimli jste si, že každá recenze mlátičky začíná nostalgickým povzdechnutím? Už to holt není, co bývalo – skomírající žánr se sice občas nějaký odvážlivec snaží resuscitovat, všechny pokusy však ztroskotají na experimentech s hratelností a nepříliš pohodlném ovládání. God Hand se snaží jít jinou cestou. Žádné experimenty, žádné novinky – jen to, co důvěrně známe ještě z doby, kdy byl Michael Jackson černoch.

Příběh začíná tam, kde by u většiny jiných her končil. Hrdina dlouze bojuje s démony, až je mu nakonec useknuta ruka. Díky zásahu Nejvyššího je však useknutá končetina nahrazena výkonnou protézou, tzv. Boží rukou. Díky tomu se před vámi otevírá široké spektrum možností, dalece přesahující vaše původní schopnosti. Boje začínají nanovo, hrdina se do nich dostává s čerstvou krví v žilách (doslova) a odhodlaností sešívaných při derby (každý by se snažil, když jde o milovanou osobu a záchranu světa). Nečekejte však kolosální bitvy se stovkami nepřátel. O protivníky budete zakopávat na každém rohu – hlavním (lépe řečeno jediným) úkolem ve hře je jejich likvidace – nicméně v zájmu zachování tradice na vás půjdou pěkně po jednom.

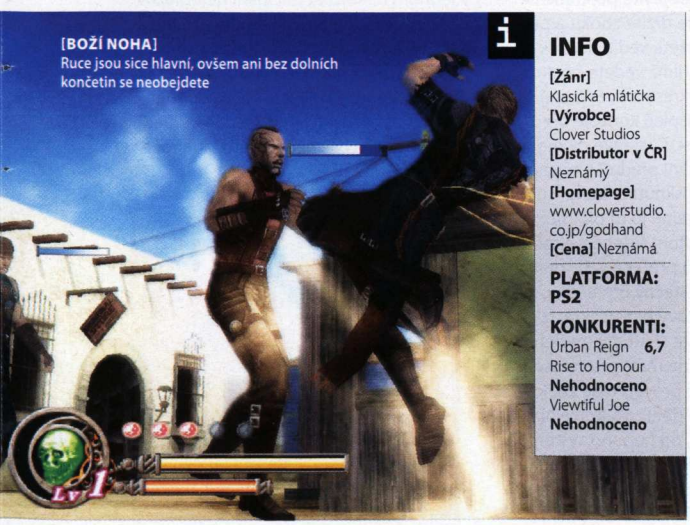
Hrdina upřednostňuje boj holýma rukama, cizí mu však není ani používání zbraní. Na pomoc si může vzít vše, co zbraň alespoň vzdáleně připomíná – připraveny jsou však i klasiky jako například katana. Bojový systém je založen na neustálém střídání stylů a zbraní. Za zabití nepřátel získáváte peníze, které následně přeměňujete v lepší údery. Přímo v boji máte k dispozici tři různé chvaty. Pod křížkem a trojúhelníkem jsou skryty dva klasické, stisknutím čtverečku pak aktivujete speciální kombo, které si můžete vlastnoručně poskládat ze všech dostupných chvatů/kopů/pohybů.

Kouzlo spočívá v odlišné kombinaci úderů v jednotlivých úrovních. Odlišnost vynikne obzvláště při použití komba – každé je jinak silné, jinak rychlé. Často si musíte zvykat a mnohdy i úplně překopat svůj styl boje. Zatímco v prvních minutách můžete využívat pomalého, ale smrtelně nebezpečného úderu, na nějž protivník často stihne vymyslet vhodnou obranu, později už váš styl nemusí být založen na jedné silné ráně, ale třeba na dvou rychlejších, ne tak účinných.

Přestože mají úkoly ve hře k různorodosti daleko, nebudete se při jejich plnění nudit. Velké díky za to patří jak již zmíněnému systému soubojů, tak nepřátelům, potažmo lokacím, v nichž budete svádět souboje. Obojí by se dalo souhrnně označit pojmem „šílenost". Řady nepřátel tvoří roboti, tlustí klauni, trpaslíci s nepřirozeně velkými nehty, krásné ženy v miniplavečkách… Každý typ nepřítele se dočká i vlastní arény. Začínáte na Divokém západě, podíváte se ale také do renesančního městečka, cirkusu či třeba věže. Veškerá pozornost je chytře odváděna co nejdál od jinak přímočaré herní náplně.

Za God Hand stojí dvojice Shinji Mikami (Resident Evil) a Atsushi Inaba (Okami), kterým rozhodně novátorství není cizí. V tomto případě však byly stěžejní prvky ponechány v klasickém stylu (hratelnost!) a hlavní pozornost autorů směřovala jinam. Šílení nepřátelé v kombinaci s netradičními kulisami jsou zárukou toho, že se budete bavit jak „teď a tady", tak „tam a potom". Jinými slovy nechybí motivace ani pro pozdější hraní – zábavnost se v tomto případě stupňuje úměrně s hrací dobou. Přidejte si k tomu intuitivní ovládání, stylovou hudbu a netradiční humor (Jednoruký má kupodivu ještě náladu na vtípky). God Hand v současné době nemá v žánru konkurenci. A nic na tom nezmění ani nepříliš povedená grafika, o jejíž (ne)kvalitě se můžete přesvědčit sami na okolních obrázcích.

„ŘADY NEPŘÁTEL TVOŘÍ ROBOTI, TLUSTÍ KLAUNI, TRPASLÍCI S NEPŘIROZENĚ VELKÝMI NEHTY, KRÁSNÉ ŽENY V MINIPLAVEČKÁCH

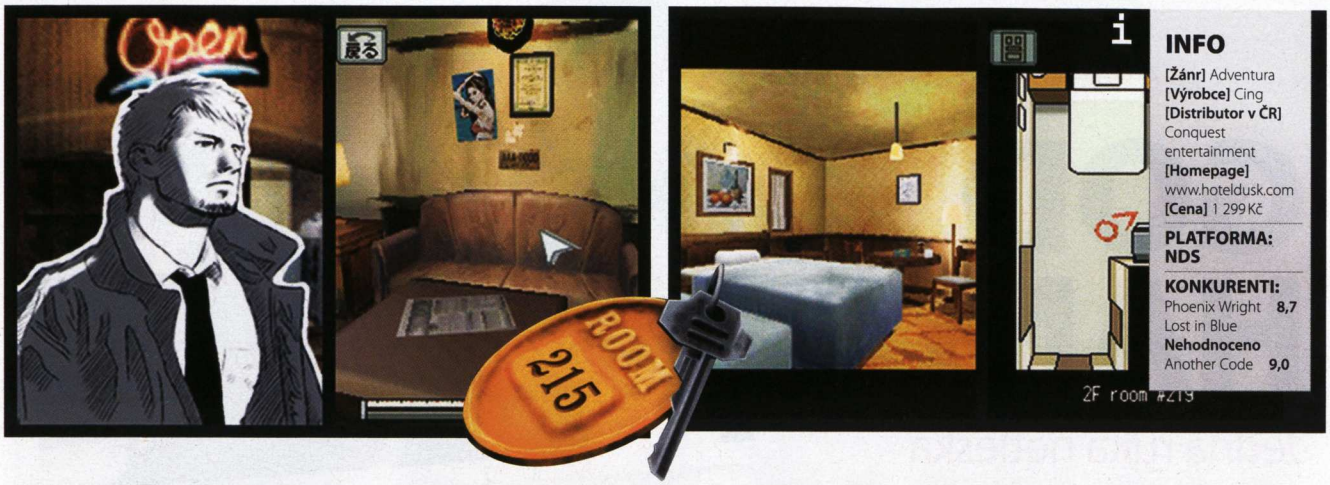


INFO

[Žánr]
Klasická mlátička
[Výrobce]
Clover Studios
[Distributor v ČR]
Neznámý
[Homepage]
www.cloverstudio.co.jp/godhand
[Cena] Neznámá

PLATFORMA:
PS2

KONKURENTI:
Urban Reign **6,7**
Rise to Honour
Nehodnoceno
Viewtiful Joe
Nehodnoceno



INFO
[Žánr] Adventura
[Výrobce] Cing
[Distributor v ČR] Conquest entertainment
[Homepage] www.hoteldusk.com
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA: NDS

KONKURENTI:
Phoenix Wright 8,7
Lost in Blue
Nehodnoceno
Another Code 9,0

HOTEL DUSK: ROOM 215

Pokoj, který vám splní přání. Ale bude stát za to?

Kyle Hyde je přímočarý, upřímný chlap. Nebojí se říct, co mu leží na srdci, přímé konfrontace ani vypjatých okamžiků. Ale jeho život není tím, čím býval. Dávno pryč jsou léta v policejním sboru a s nimi umřel i kus Kyleova já. Zůstala jen bolestivá vzpomínka, cosi nevyřešeného. A všude ve vzduchu visí jméno, které provází Kyleův život dávno poté, co na jeho policejní odznak usedl prach.

To jméno zní...

Hotel Dusk: Room 215 o sobě vše podstatné prozradí už po pár minutách, kdy budete na schodech hotelu Dusk skládat puzzle malé, rozrušené holčičky. Je skládankou. Ne dětskou, s níž si poradíte během několika chvil, ale komplexní mozaikou s tisíci dílků. Rozvíjí se na malém místě jediného hotelu, v úzkém okruhu postav, ale přesto (či právě proto) dosahuje stejné šířky, jako by si pro něj tvůrci rezervovali prostředí všech čtvrtí New Yorku.

Na počátku víte jediné. Kyle Hyde už nepracuje jako policista; jeho světem je podomní prodej, ale zároveň i nepřímé vyšetřování věcí, které Kylovi zadává jeho šéf – shodou okolností také bývalý policista. Osud našeho hrdinu zavádí do hotelu Dusk. Žádných pět hvězdiček, uctivý personál, ale osobitý hotel, kolem kterého se rozprostírá řada pověr. Každý ze zdejších pokojů má vlastní jméno a vy se zabydlíte v tom s názvem Přání: a právě to prý umí splnit. Co ale znamená fakt, že majiteli hotelu není jméno Hyde neznámé? Proč se na místě nachází malý zlodějíček Loui, kterého policista dobře zná? A jakou roli v tom všem hraje Mila, ta němá mladá dívka s náramkem, který nosil Kyleův bývalý partner v policejním sboru – Bradley. Bradley, jehož jméno visí ve vzduchu.

Stačí se jen chvíli nechat unášet děním a pochopíte, proč je Hotel Dusk: Room 215 natolik výjimečným počinem pro DS. Přináší dospělý příběh plný jedinečných postav a charakterů, které nejsou vykreslené jen na povrchu – ale nesou si pevně své osudy i důležitý význam pro dění. Přitom jakmile do hry proniknete, zjistíte, že není přímo adventurou, jako spíše knihou, jejíž děj ubývá před vašima očima. Nechci tím říct, že byste události přímo neovlivňovali a chyběl by tedy hlavní prvek, samotné hraní, pouze vás směsice dialogů a předskriptovaných událostí vede až příliš okatě po cestě, která odhaluje další a další nitky příběhu. Centrem dění není řešení hádanek jako takových, ale vedení dialogů, sbírání informací a jejich uplatňování v praxi.

Stylovost až do morku kosti

První specialitu hry objevíte po krátkém seznámení: DSko zde držíte zboku a pro pohyb lokacemi můžete vedle tlačítek využívat také stylus, jímž vedete postavu po jednoduše vykreslené 2D mapě, zatímco v horním displeji konzole před vámi ubíhají 3D lokace. Jakmile na mapě narazíte na interaktivní předmět, můžete si jej prohlédnout stisknutím ikony v dolní části obrazovky; a stejné je to při interakci s osobami. Vše je přitom řešeno s citem. Zkoumání předmětů probíhá v 3D grafice (to abyste měli dostatečný přehled), po ruce máte poznámkový blok (sakra, jak ten se hodí!), a abyste si utřídili myšlenky, na konci kapitol přijde malé přezkoušení (pětice otázek, které prověří vaše znalosti již proběhnuvšího dění). Stylizace hry navíc prochází vším, od herního systému až po grafiku (kupříkladu postavy jsou jen černobílé, ručně vykreslené), stylové retrospektivní záběry atd.

Přesto i zde se najdou prvky, které hratelnost až okatě degradují. Nenávidět budete pasáže, které se mění v hledání konkrétních osob. Proč? Třeba jen pro jedinou informaci. Stejně tak sumarizování myšlenek v Kyleově hlavě je místy příliš navádějící a hra prozradí další dění třeba i o několik minut dříve, než k němu skutečně dojde. Nelogické je také vyústění hry v nesympatické okno Game Over, k němuž stačí jen špatná otázka/odpověď v několika rozhovorech. Člověk není Einstein a první chyba vás naučí využívat možnosti ukládání. Už ani nehovořím o chybějícím dabingu: u výpravného románu, jakým Hotel Dusk je, chybí dvojnásob.

Kamil Gric, šéfredaktor
Ztrácí důvěru ve správné postavení planet

> **BUDETE SE POTÝKAT S TOLIKA ZVRATY A UDÁLOSTMI, AŽ SE VÁM Z TOHO ZAMOTÁ HLAVA**

Hotel Dusk: Room 215 symbolizuje v dnešním světě adventur sympatické spojení výpravy a osvědčených prvků. Tvůrci do příběhu a herních postav nacpali vše, včetně humoru a několika parodií, ale ani v jednom okamžiku počínání na obrazovce nevyznívá nepatřičně. Budete se potýkat s tolika zvraty a událostmi, až se vám z toho zamotá hlava. A přesto vše drží při sobě, v pevných kolejích – a já osobně tleskám zejména výkonu scénáristů. Jeden z vrcholů zábavy pro DS v letošním roce právě dorazil.

HOTEL DUSK: ROOM 215 **8,1**

VERDIKT

- Příběh a množství zvratů
- Propracované charaktery
- Stylová výprava
- Herní mechanismy

- Problémové hádanky
- Slabší místa

Úžasná, stylová zábava, které ubíhá stejně rychle jako návykový román. Právě k němu má zřejmě nejblíže.

SPECIÁL: NINTENDO DS

Dlouhodobé zkušenosti, nejzajímavější hry a zhodnocení revolučního handheldu

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Čím dál víc se oddává bezbřehé náruči nostalgie

Na poli handheldové zábavy, neboli hracích mašinek do kapsy, neexistuje úspěšnějšího hráče než Nintendo. Už v roce 1989 trefili jackpot s Game Boyem a od té doby vlastně nikomu jinému trůn nepřepustili. A že se o něj pokoušela spousta protihráčů, jako Sega, Neo Geo či třeba Atari. Značka Game Boy si vydobyla celosvětový respekt a po právu se stala nejprodávanější kapesní konzolí. Společně jejími nástupci v podobě Game Boy Pocket, Color, Advance atd. se do dnešní doby prodalo kolem 200 miliónů kusů přístrojů celosvětově. Postupem času uzrála doba pro nástupce a Nintendo možná dost překvapivě změnilo koncept původního Game Boye a jejich nový produkt s kódovým označením Nitro se měl stát revolucí v oboru konzolí na cesty.

V roce 2004 se výsledek jejich práce dostal na pulty pod názvem Nintendo DS. Zpočátku panovala v určitých kruzích okolo přístroje skepse. V té samé době se totiž rozhodla i Sony vstoupit na pro ně pole neorané se svojí Playstation Portable – PSP. Výkon na úrovní megapopulární PS2 v kombinaci s elegantním designem vypadal jako solidní páka na zlomení vazu inovativnímu, avšak vizuálně poněkud neatraktivnímu Nintendu DS. To navíc slibovalo dle specifikací výkon zhruba na úrovni Nintenda 64, tedy konzole o generaci starší. Ovšem velmi rychle se ukázalo, že netradiční herní mechanismy a velká nápaditost dokáže zaujmout více než sebevyleštěnější grafika a multimediální funkce.

Nemá smysl nějak rozdmýchávat řevnivost fanoušků obou táborů. Jedno je však fakt. DS se v současnosti týden co týden v Japonsku prodává zhruba třikrát lépe než přímý konkurent a žebříčku her dominují tituly pro tuto platformu. Jinde ve světě je situace o dost vyrovnanější, ale stále hraje do karet Nintendu. Poslední zpráva z 22. ledna letošního roku informuje o tom, že v Evropě se prodalo přes 10 miliónů kusů NDS, čímž se tato platforma stala nejrychleji se prodávajícím handheldem a videoherním zařízením. Nintendo DS se stalo fenoménem moderní doby a v dnešním tématickém speciálu se pokusíme vám otevřít brány do jeho světa.

DS jako Dual Screen

Hlavním trumfem Nintenda DS jsou bezesporu dva kvalitní třípalcové LCD displeje, přičemž spodní nabízí dotykové funkce. Ostatně už samotná zkratka DS znamená „Dual Screen" (dvojí obrazovka) nebo i „Developer's System". To, jak si můžete přečíst na oficiálních stránkách Nintenda, vychází z jejich přesvědčení, že dávají herním tvůrcům zcela nové nástroje, které povedou k nápaditějším hrám. Spousta titulů ukazuje, že tomu tak skutečně je.

Dotykový displej se stává hlavním ovládacím prvkem ve spoustě her pro NDS a závisí jen na invenci tvůrců, jak jej využijí. V Trauma Center třeba pomocí stylusu (jedná se vlastně o jakousi malou tužtičku s plastovým hrotem) operujete, Metroid Prime díky dotykovému displeji ovládáte jako klasickou FPS atd. Ne každá hra však staví na dotykovém ovládání, určitá sorta využívá hlavně tradiční ovládací prvky – směrový kříž a akční tlačítka. Ideálním případem se stal New Super Mario Bros. Ovšem i podobné hry dokáží alespoň využít obou displejů – zobrazením mapy, tabulek atd. Dva displeje prostě každou hru alespoň minimálně obzvláštňují.

Design přístroje vychází z věčkové konstrukce a do určité míry se podobá systémům Game&Watch, což byly úplně první handheldy od Nintenda. Díky této konstrukci jsou oba displeje výborně chráněny před poškrábáním, ovšem přesto se vyplatí sáhnout po speciálních průhledných ochranných slídách, které se na displeje nalepí. Obzvlášť užitečné se stávají pro spodní dotykový dis-

PODROBNÉ TECHNICKÉ SPECIFIKACE NINTENDA DS

[CPU] ARM9 (67 MHz) a ARM 7 (33 MHz)
[PAMĚŤ] 4 MB RAM, 32k pro každý procesor, 656k VRAM
[DISPLEJE]
Vrchní displej: podsvícený, TFT LCD s rozlišením 256 × 192 bodů a 0,24mm jemností
Spodní displej: stejné jako vrchní obrazovka, ale s analogovým dotykovým senzorem
[GRAFIKA] až 120 000 polygonů za sekundu ve 3D, až 260 000 barev

[VELIKOST]

	DS	DS Lite
Délka:	148 mm	133 mm
Šířka:	28,9 mm	21,5 mm
Výška:	84 mm	73,9 mm

[ZVUK] u podporovaných titulů simulovaný prostorový zvuk v CD kvalitě, stereo sluchátka, mikrofon
[BEZDRÁTOVÁ KOMUNIKACE] IEEE 802.11, až 30 metrů, multiplayer více hráčů z jedné herní kazety
[OVLÁDÁNÍ] doteková obrazovka, vestavěný mikrofon rozeznávající příkazy, tlačítka A/B/X/Y, směrový kříž, dvě boční tlačítka, START a SELECT
[FORMÁT] kazety Nintendo DS i GameBoy Advance
[BATERIE] Li-Ion, až 10 hodin hraní, 4 hodiny nabíjení, možnost adaptéru do zásuvky
[DALŠÍ VLASTNOSTI] PictoChat pro chatování až 16 lidí, budík, kalibrace dotekového senzoru

plej, který je pochopitelně při častém hraní daleko náchylnější k různým nechtěným rýhám. Při hraní nikterak neobtěžují a jedná se o investici v řádu pár stokorun.

Kromě ochrany souvisí s konstrukcí i další příjemná funkce – možnost kdykoliv přerušit hru a „uspat" přístroj. Stačí handheld jen zaklapnout, hra se zapuzuje, reproduktory a obrazovky se vypnou. Pozastavení hry ovšem nemusí být pravidlem, třeba ve hře Animal Crossing ubíhá čas i v režimu spánku. Výjimkou jsou i hry na GBA, pro které je NDS zpětně kompatibilní. Hry pro GBA se nedají uspat a obraz i zvuk běží dál.

Na rozdíl od předchozích handheldů si na NDS užijete už stereofonní zvuk, dvojice reproduktorů se nachází na boku vrchního, nedotykového displeje. Při cestování se však více uplatní sluchátka připojitelná přes klasický 3,5mm jack. Na těle přístroje je umístěn i mikrofon, který najde ve hrách uplatnění. V Nintendogs voláte na své štěňátko, v Brain Training určujete barvy, ve Phoenix Wrightovi do něj foukáte, abyste odstranili nadbytečný prášek při sbírání otisků prstů.

Propojeni bez drátů

Moderní doba se nese ve znamení komunikací a internetu a ani Nintendo to pochopitelně nemohlo ignorovat. Nintendo DS disponuje zabudovanou bezdrátovou komunikací s podporou IEEE 802.11. Dosah má být kolem 30 metrů, může být i víc i míň, záleží na případných překážkách. Hrát může až 16 hráčů najednou, je možné i připojení k bezdrátové LAN, pomocí služby Wi-Fi Connection lze hrát online. K připojení lze použít hot-spoty, některé vybrané Wi-Fi routery či USB zařízení, které připomíná klasický USB flash disk. Samozřejmě kromě USB budete potřebovat i připojení k internetu. Samotná instalace USB Wi-Fi je triviální a to platí i pro samotný akt připojování se do hry.

Celá řádka her nabízí možnost poslat kamarádovi i hratelnou ukázku, spousta z nich se dá ve více lidech hrát také s jednou kopií. To pochopitelně neplatí pro hraní online. I u nás se postupně začínají rozmnožovat tzv. download station. Najdete je v určitých obchodech a jedná se o černou krabici s logem Nintendo DS, díky které si na své DS lze stáhnout demoverze her či hrát online. Ovšem pozor si musíte dát na fakt, že takto stažená demoverze se při vypnutí přístroje vymaže. Možnost stahovat demoverze by mělo v budoucnu nabízet i Nintendo Wii. Ostatně co se týče propojení NDS a Wii, mají prý v Nintendu určité představy, které začnou v budoucnu realizovat.

Poměrně čerstvou novinkou se stal browser od Opery určený speciálně pro NDS. Browser umožní prohlížet web, přístup k e-mailům a komunikaci na live chatu. Má historii navštívených stránek, lze ukládat oblíbené. Klikat lze stylusem, k dispozici je i obrazovková klávesnice a systém rozpoznání ručně psaného textu. V balení najdete i speciální paměťový modul určený do slotu pro GBA hry, na který se ukládají potřebná data.

MMS NA NDS!

Jednou z úžasných vychytávek Nintenda DS je zabudovaný komunikační program PictoChat, což znamená něco jako obrázkový pokec. Spustíte ho přes ovládací rozhraní přístroje. Ze začátku si musíte zvolit jednu ze čtyř místností, do každé se vejde až 16 lidí. Následně máte na dotykovém displeji k dispozici plochu s pěti řádky na psaní a kreslení. Na horním displeji pak vidíte průběh diskuse, posouvání nahoru a dolů vzkazy se provádí pomocí tlačítek R a L.

Psát můžete buď pomocí stylusu rovnou na psací plochu nebo malou klávesnicí zobrazenou v dolní polovině displeje,. Na znaky lze klikat a tím tvořit jednotlivá slova. Dokonce si můžete přetáhnout znaky na libovolné místo psací plochy a začínat psát z toho místa. Znaků je několik sad, mimo jiné různé smajlíky, šipky, tlačítka, geometrické tvary a podobně, nebo třeba japonská znaková sada (nevím, kolik z vás ji použije), znaky s českou diakritikou pochopitelně chybí. Psaní a kreslení je zcela jednoduché a brzy přejde do krve.

Odlehčená verze

Doposud jsme se bavili o Nintendu DS, ale to si v současnosti vlastně ani nemůžete koupit. Stejně jako GBA SP nahradil původní GBA, i NDS se dočkalo svojí vylepšené verze. Pod názvem Nintendo DS Lite se začala se prodávat v březnu loňského roku (u nás v červnu) a Lite vlastně zažehlo ten pravý masový zájem o tento handheld. V Japonsku se v den launche stály obrovské fronty a spousta zákazníků stejně nakonec odešla s prázdnou. Nintendo absolutně nestíhalo dodávat nové přístroje do obchodů a sypalo si popel na hlavu, obchodníci vylepovali omluvné plakáty a zklamaní zákazníci si zoufali. Není se čemu divit.

V podobě DS Lite se handheld změnil z ošklivého káčátka v elegantní labuť. Nevýrazný design původní verze nahradily líbivé tvary v moderní bílé barvě. Přístroj podstoupil razantní redukční dietu, zhubl zhruba o 20 % a zmenšily se i všechny rozměry (přesné hodnoty najdete v tabulce). Technické parametry zůstaly nezměněny. Velikost displejů také, ovšem zvýšila se jejich kvalita, zlepšilo se podsvícení umožňující volit z několika intenzit. Nabobtnal stylus, který se nyní daleko lépe drží. I kvalita reproduktorů postoupila na vyšší úroveň.

Došlo k několika kosmetickým změnám, jako posunutí informačních LED a mikrofonu a vypínacího tlačítka. Razantnější obměny se dočkal napájecí konektor, který už není kompatibilní s nabíječkou na GBA. Zmenšení přístroje mělo dopad na slot určený pro GBA hry. Standardní cartridge s GBA hrou vyčuhují. U her se tomu nevyhnete, ale to neplatí pro speciality typu browser. Prodávají se dvě separátní verze pro NDS či DS Lite, každá s paměťovým modulem velikostně určeným pro daný typ. To samé platí i pro rumble pack – speciální cartridge s vibračními funkcemi, opět existují dva různě veliké typy.

Spoustu zábavy do kapsy

Proč tedy vlastně stojí o Nintendu DS uvažovat? Jednoznačně kvůli hrám. Nabídka se neustále rozšiřuje a nabízí spoustu značně netradičních a zcela inovativních titulů, které nabízejí zcela odlišný zážitek než ostatní platformy. Dva displeje, dotykové ovládání, mikrofon… to vše herní tvůrci dokázali tvůrci využít při realizaci svých nápadů. Na následujících stránkách najdete menší výběr nejzajímavějších titulů pro NDS, které by rozhodně neměly chybět ve vaší sbírce. Další výborné tituly se zatím stále chystají – letos například dorazí noví Pokémoni, slíbená je i nová Zelda. Ale pochopitelně se dočkáme desítek dalších her. Podpora vývojářů rozhodně hraje Nintendu do karet. A pokud vám už tak obrovská nabídka nestačí, můžete sáhnout i do sbírky her na GBA.

Na svém NDS nemusíte jen hrát, díky již zmiňovanému browseru se dá surfovat i bez počítače. S pomocí prodávaného Nintendo DS MP3 playeru lze přeměnit svůj handheld na osobní přehrávač hudby a dalších zajímavostí se určitě ještě dočkáme. V Japonsku se například prodává TV tuner. Vlastníci Nintenda Wii se dočkají i vzájemného propojení s NDS. Hraní her pro Wii pomocí dotykového displeje? Bonusové předměty pro určité hry? Stahování dat z Wii do NDS a vice versa? Možnosti jsou obrovské. Rozhodně se nemusíte bát, že by se na NDS pohozené někde v koutě prášilo.

NEJVĚTŠÍ HITY NDS

Animal Crossing: Wild World

SIMULÁTOR ŽIVOTA

Jen velmi těžko zařadíte Animal Crossing do nějakého žánru. Možná by se dalo použít přirovnání k The Sims, ale ani to dostatečně nevyjádří, co přesně Animal Crossing nabízí. Představte si svět. Roztomile barevný svět plný přátelských postaviček se zvířecími podobami. A do tohoto světa se nastěhuje vaše herní alter ego. Na začátku dostane malý domek a starej se. Co je vaším úkolem? Žít svůj život. Animal Crossing ve své podstatě nemá žádný jasně definovaný cíl. Jistě, je tu celá várka určitých dílčích úkolů. Můžete vydělávat peníze, zvelebovat a vylepšovat svůj domek. Můžete sázet stromy, sít květiny, sklízet úrodu, rybařit, hledat poklady, kompletovat sbírku pro zdejší muzeum, dělat poslíčka místnímu obyvatelstvu atd. atd. Že to nejsou příliš atraktivní činnosti? Možná máte pravdu, možná ne.

Tohle není Doom, kterým se za odpoledne intenzivní zábavy prostřílíte a odhodíte jej do kouta. Animal Crossing není na dlouhé herní seance, spíš naopak, denně stačí jen tak hodinka, abyste zjistili, co nového. Ve hře totiž ubíhá reálný čas, mění se noc a den, střídají se roční období, pořádají se soutěže, objevují nové postavičky – pořád se něco děje. A vy tak den co den Animal Crossing pustíte, zjistíte, co nového, posbíráte a prodáte úrodu, zkusíte chytit novou rybu… a hru vypnete. A další den vás čeká opět podobné kolečko. A další znovu. A znovu. Za měsíc zjistíte, že začal padat sníh. Podíváte se z okna a zjistíte, že venku taky. Animal Crossing se stal vaším druhým životem.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD 7,8

VERDIKT

- Originalita
- Úžasný svět
- Roztomilé zpracování

- Pro někoho stereotyp
- Nedá se odložit
- Jen remake z Game Cube

Hledáte hru opravdu na dlouho? Nemusíte. Stačí jednou ochutnat Animal Crossing a budete se do kouzelného světa vracet den co den týdny, měsíce, možná i roky.

Mario Kart DS

ARKÁDOVÉ ZÁVODY

Mario Kart se stává pravidelným návštěvníkem snad na každé nové platformě od Nintenda. A je to jenom dobře. Perfektně hratelné arkádové závody plné tratí, různých módů, závodníků z řad oblíbených Nintendo postaviček a bonusů dokáží spolehlivě zabavit na dlouhé hodiny. A když píšu dlouhé, tak myslím opravdu dlooooouhé. Ovládání nebazíruje na zbytečných složitostech, je jednoduché a intuitivní. Ovšem na druhou stranu nabízí celou řadu libůstek, díky nimž se nejedná o stereotypní víkendovou jízdu do města na nákup.

Mario Kart patří mezi tituly, které pochopíte během pár minut, ale jejich mistrné ovládnutí vám zabere hodiny a hodiny. Turbo start, zrychlení v zatáčkách, taktické využívání bonusů – pro nováčka věc zbytečná, ale chcete-li vyhrávat i na vyšší obtížnosti, připravte se na pilování všech podobných technik. A to rozhodně platí v okamžiku, kdy se rozhodnete zkřížit volanty s živými protivníky. Mario Kart DS se totiž stala pilotní hrou pro novou službu Wi-Fi Connection – hraní online. Teprve závodění po síti skutečně prověří, co ve vás je. Jen při hraní online narazíte na to pravé jádro zábavy Mario Kart DS. Zamrzí snad jen nevyladěnost multiplayerových pravidel – protivníci se mohou bez penalizace odpojit, když jim závod nejde zrovna podle představ.

MARIO KART DS 9,2

VERDIKT

- Perfektní hratelnost
- Spousta tratí a bonusů
- Hra online

- Multiplayer má své mušky
- Nic moc nového
- Recyklované tratě

Chytlavé závody motokár, které nemají chybu – výborně vypadají, skvěle zvučí a hlavně, perfektně se hrají.

Castlevania: Dawn of Sorrow

PLOŠINOVKA

Série Castlevania má bohatou herní historii. Už od dob NESu se jednalo o festovní upíří řezanici a postupem věku každým novým dílem jen zrála. I když tu byly pokusy o převedení hry do 3D, ty nejlepší díly se vždy odehrávaly za pomoci poctivé, ručně kreslené 2D grafiky. Pravé kouzlo Castlevanie tkví v brilantním mixu akční plošinovky s bohatými RPG prvky. Příběh Dawn of Sorrow navazuje na předchozí díly na GBA a opět máte za úkol zastavit temného pána Draculu dřív, než se pokusí ovládnout svět. Připravte se putování prostorami obrovského zámku, který před vás klade stále nové a nové překážky. Tady je to vodní příkop, támhle vysoká zeď. A tak tedy hledáte jinou cestu, která zavede k bossovi, a nějaké nové dovednosti. Třeba jako dvojitý skok. Vida, náhle můžete vyskočit na vysokou zeď, která vás předtím blokovala.

Takhle se jako slupky cibule postupně před vámi odhaluje celý zámek. Bojujete s řadovými potvorami, nacházíte nové zbraně a předměty, utrácíte u obchodníků, zvyšujete si úrovně, narážíte na další hádanky a bossy a výborně se bavíte. Občas narazíte i na nějaký příběhový rozhovor, který dá vašemu snažení další impulz. Verze pro DS nabízí jen chudé využití možností dotykového displeje a po multiplayeru si téže nezahrajete, ale jinak se připravte na desítky hodin zábavy, která vás vysaje jak špičáky samotného temného lorda.

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW 9,5

VERDIKT

- Chytlavá hratelnost
- Trvanlivost
- Variabilita prostředí a nepřátel

- Chudý multiplayer
- Malé využití dotykové obrazovky
- Občas problematické řešení hádanek

Vysoká kvalita série zůstala zachována i na NDS. Dawn of Sorrow sice nevyužívá potenciálu dotykové obrazovky, ale jinak se jedná o neskutečně bohatou zábavu na dlouhou dobu.

Trauma Center: Under the Knife

SIMULÁTOR CHIRURGA

Na hry z nemocničního prostředí zrovna nenarazíte každý den. A obzvláště ne na tak nápadité a chytlavé věci, jako je právě Trauma Center. Stáváte se mladým, talentovaným lékařem, kterému ovšem trochu narostl hřebínek. A tak ho zákonitě musí čekat pád, který mu ukáže, že svůj život musí zasvětit pomoci lidem. Trauma Center je japonská hra od hlavy k patě – nápaditý příběh plný nečekaných zvratů a hlubokých emocí točící se kolem boje s vražednou nemocí Guilt je vyprávěn pomocí statických animací v klasickém manga stylu. Postavy, se kterými se setkáte, mají vlastní duši a okamžitě si je zamilujete. Stylovost hře rozhodně nechybí, a tak se do každé operace vrháte v teatrální póze se slovy Let's begin the operation!

Samotné zákroky využívají do krajnosti dotykového displeje. Skalpelem řežete, laserem pálíte, pinzetou přeopatrně vytahujete střepy, pícháte injekce, odsáváte tekutiny… do toho vám klesají životní funkce pacienta a zběsile jezdíte stylusem po dotykové obrazovce a zoufale potřebujete někoho, kdo by vám otřel potem zbrocené čelo. Jedna operace je zábavnější a nápaditější než druhá, jednou musíte doslova naporcovat zabijáckého červa dříve, než se dostane k srdci, podruhé zase taháte vodu z plic pacientovi uprostřed letu častými turbulencemi, potřetí deaktivujete bombu během vědeckého sympózia. I když grafika vypadá docela naturalisticky, špatně se vám určitě neudělá. Možná z občas přepálené obtížnosti jednotlivých zákroků.

Phoenix Wright: Ace Attorney

PRÁVNICKÁ ADVENTURA

Máte rádi Perry Masona či Mattlocka? A co Ally McBeal? Ano? Sáhněte po hře Phoenix Wright. Jedná se o neskutečně zábavnou právnickou adventuru s orientací na příběh. Jako mladý obhájce Phoenix Wright se dostáváte do divokého světa soudních procesů, detektivního pátrání a odhalování záludných vrahů. Hra nabízí pět samostatných případů společně propojených silným ústředním motivem. Každý případ by se dal rozdělit na dvě fáze – sbírání důkazů a samotný soudní proces.

Během sbírání důkazů cestujete z místa na místo, proklepáváte svědky a podezřelé osoby a zjišťujete nové poznatky. Ty zúročíte během procesu, který je zredukován prakticky jen na křížové výslechy. Svědek přednese výpověď a vy můžete na každou její část zatlačit a dozvědět se podrobnosti. Pokud najdete nesrovnalost s důkazy ve vašem inventáři, stačí zahřímat Objection! a rozmetat lži na padrť. Phoenix Wright dokáže od začátku fascinovat svojí jedinečností a unikátností. Na hře pracovali Japonci a ti mají prostě pro emoce a originální nápady cit. Každá z té záplavy řádek textu je dokonale napsaná, každá z bezpočtu postav má vlastní duši a osobnost, která z ní doslova prýští i přes poměrně jednoduché grafické zpracování. Hra mistrně osciluje na pomezí komedie a tragédie – vtipné hlášky se míchají s depresivními okamžiky a vy se nemůžete odtrhnout, než uvidíte i ten poslední výrok Not Guilty. Phoenix Wright není rozhodně hra pro každého, ale ten, kdo jí propadne, zjistí, že strhujícího zážitku se dá dosáhnout i bez milionového rozpočtu a super efektů.

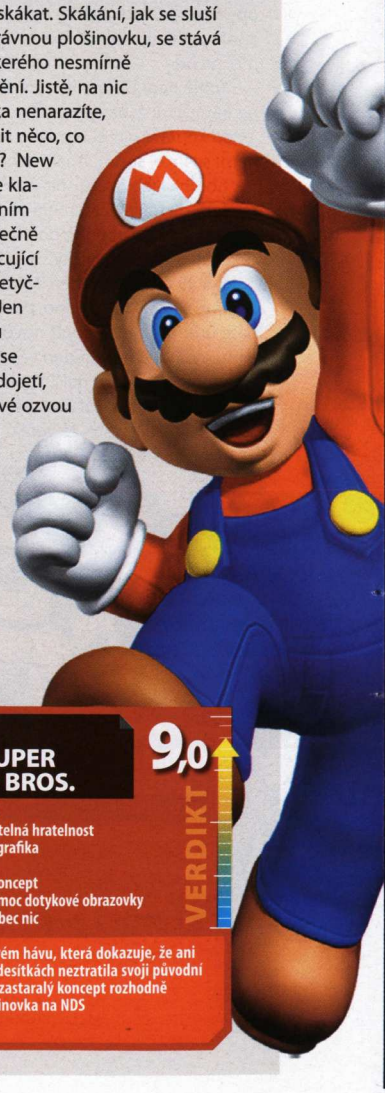
New Super Mario Bros.

PLOŠINOVKA

Maskot společnosti Nintendo je nesmrtelný. Mario se objevil už v roce 1981 a od té doby populární instalatér s červenou čepicí a mohutným knírem neztratil nic ze své přitažlivosti.

New Super Mario Bros. je vlastně remake původní hry z roku 1985, koncentrátem její zábavnosti a esence hratelnosti. Na první pohled vás do očí (příjemně) udeří nová grafika. Roztomilá a pestrá 3D grafika oděná do tradičního 2D pláště má v sobě nádech nové doby i kapku nostalgie. Rozdělení na osm rozličných světů nesmí chybět, a tak se při putování za záchranou princezny Peach podíváte do horké pouště i na ledové pláně, do podzemí i pod vodu.

Každá z bezpočtu úrovní je plná známých protivníků, penízků i beden s bonusy. Do hry byly implementovány všechny léty prověřené nápady, Mario dokáže plivat oheň, zmenšovat se, zvětšovat a hlavně skákat. A skákat. Skákání, jak se sluší a patří na správnou plošinovku, se stává středem veškerého nesmírného zábavného dění. Jistě, na nic nového takřka nenarazíte, ale proč měnit něco, co není potřeba? New Mario Bros. je klasika v moderním hávu. Neskutečně dlouhá, pohlcující a hlavně nebetyčně zábavná. Jen málokterému pamětníkovi se vyhnou slzy dojetí, když se poprvé ozvou povědomé zvuky a on zašlápne prvního brabence, želvu a odkopne krunýř.



TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE — 8,5

VERDIKT

- ▲ Výborně vyladěné ovládání
- ▲ Japonská stylovost a nápaditost
- ▲ Originální zasazení
- ▼ Nevyvážená obtížnost
- ▼ Nepřeskočitelné rozhovory
- ▼ Není nejdelší

Milujete nemocniční seriály? Už je nemusíte jen sledovat, nic vám nebrání se stát rovnou jedním z chirurgů. Trauma Center je jedním z nejoriginálnějších herních počinů, které se kdy objevily.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY — 8,7

VERDIKT

- ▲ Příběh, postavy
- ▲ Stylovost, humor
- ▲ Emoce
- ▼ Lineární
- ▼ Poměrně jednoduché
- ▼ Nezaujme každého

Absolutně japonská záležitost, která si bude s obtížemi hledat svoje fanoušky, ovšem ty odmění hodinami a hodinami neskutečné zábavy s unikátním stylem.

NEW SUPER MARIO BROS. — 9,0

VERDIKT

- ▲ Je to Mario
- ▲ Nepřekonatelná hratelnost
- ▲ Roztomilá grafika
- ▼ Zastaralý koncept
- ▼ Nevyužívá moc dotykové obrazovky
- ▼ Jinak už vůbec nic

Klasika v novém hávu, která dokazuje, že ani po několika desítkách neztratila svoji původní jiskru. I přes zastaralý koncept rozhodně nejlepší plošinovka na NDS

Nintendogs

SIMULÁTOR ŠTĚŇÁTKA

Nintendogs ve skutečnosti vlastně nejsou ani hrou, spíše takovým moderním tamagochi. Na začátku si vyberete v útulku jedno, nebo rovnou i víc roztomilých štěňátek a přivedete si je do svého virtuálního domečku. Pak už řešíte všechny známé trampoty s domácím mazlíčkem. Virtuální štěňátka do krajností využívají možností NDS, takže je stylusem pěkně drbete pod bradičkou, mikrofonem na něj pokřikujete jméno a učíte je nové příkazy – sedni, lehni, dej pac atd. Pochopitelně nesmíte zapomenout svého mazlíčka krmit a chodit s ním na procházky.

Pokud se mu budete opravdu věnovat, můžete s ním později vyrazit i na nějakou soutěž. Možnosti jsou opravdu široké a jediný rozdíl mezi hrou a opravdovým psem je fakt, že svoje Nintendo DS můžete vypnout. Jinak ale takřka nepoznáte rozdíl mezi virtuálním a živým štěňátkem. Celá ta pejskařská zábava dostává docela nový rozměr i díky multiplayeru, v němž se dva hráči mohou pomocí wifi připojení navzájem s pejsky navštívit – ti si potom na sebe zvykají a učí se hrát si spolu či společně chodit na procházky. Nintendogs se prodávají hned v několika různých edicích, každá s určitým výběrem jednotlivých ras, takže je více než pravděpodobné, že mezi nimi najdete i tu svoji vyvolenou chundelatou kuličku.

NINTENDOGS 9,6

VERDIKT

- Realističnost
- Grafické provedení
- Dotekový displej, mikrofon
- Pouze pro pejskaře
- Relativní stereotyp
- Angličtina

Nemůžete mít doma opravdové štěňátko? Nevadí, pořiďte si virtuální na NDS.

Dr Kawashima's Brain Training

TRÉNINK MOZKU

Brain Training je jedním ze zástupců titulů, které toho s hraním nemají zrovna moc společného. Spíše se jedná o sérii cviků, které slibují zlepšit potenciál vašeho mozku. V Japonsku známý doktor Kawashima přišel s teorií, že mozek při výpočtech složitých matematických operací a při prostém přemýšlení pracuje mnohem méně, než při rychlém počítání jednoduchých příkladů (malá násobilka, sčítání a odčítání jednociferných čísel) a hlasitém čtení. Svoje poznatky zakomponoval do Brain Training, ve které si mozek procvičuje prostřednictvím zmíněných příkladů.

Ve hře (říkejme tomu hra, ano?) si vytvoříte vlastní profil, a pak se k ní každý den vracíte a plníte jednotlivá cvičení. Brain Training využívá rozeznávání písma, takže při matematických operacích prostě píšete výsledek na dotykový displej a mikrofon též najde uplatnění. Bohužel rozpoznávání hlasu není vždy úplně ideální a hlavně, celá hra je navíc kompletně v angličtině, což u nás zabraňuje větší oblibě titulu. Jinde ve světe se však jedná o velmi populární záležitost, která v prodejních žebříčcích jednu dobu smetla i hry klasického střihu. Pokud se tedy nechcete jen bavit, ale rádi byste udělali i něco pro sebe, zkuste sáhnout po některém z rodiny titulů pro zlepšení vašeho mozku.

DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING 8,0

VERDIKT

- Děláte něco pro svůj mozek
- Podrobné statistiky
- Sudoku
- Spartánské provedení
- Problémy s rozeznáním hlasu a písma
- Není to vlastně hra

Učení se, zlepšování bystrosti a schopnosti koncentrace není nikdy ztracený čas. Dr Kawashima's Brain Training je první hrou tohoto druhu na Nintendo DS a rozhodně stojí za vyzkoušení.

Meteos

LOGICKÝ RYCHLÍK

Meteos se řadí mezi logické rychlíky typu Tetris. Po pravdě má Meteos společného s Tetrisem jen velice málo. Snad jen, že vám do obdélníkového prostoru na obrazovce padá „něco" shora dolů, čeho se musíte manipulací zbavit. Jinak si jde Meteos hrdě svou vlastní cestou, patří mezi nejrychlejší logické hry, co znám, a dává to okamžitě najevo. Přestože můžete namítnout, že základní princip je stokrát ohrané klišé, nebudete mít pravdu ani z poloviny. Ano, jde jen o prosté spojování tří stejných barev, jenže hra přináší tolik dalších prvků, že v prvním okamžiku nebudete vědět, kde vám hlava stojí.

Žádná úroveň není stejná jak předchozí a navíc díky bohatému systému skrytých

bonusů získává životnost hry pořádnou dávku do žil. Meteos určitě stojí za pozornost, protože se jedná bezkonkurenčně o nejlepší logickou hru na Nintendo DS. Tvůrcům se podařilo vytvořit dokonalou kompozici vizuální, zvukové a hratelnostní stránky a vdechnout jí osobitou atmosféru. Vytknout se hře dá jen máloco, možná počáteční obtížnost, než odhalíte všechny skryté prvky a zákoutí, také mohlo být lépe využito horního displeje, některé prvky jsou zbytečně naplácané na dotykovém. Pokud milujete logické hry, s Meteos nemůžete šlápnout vedle.

METEOS 8,6

VERDIKT

- Dynamika
- Technické zpracování
- Spousta bonusů
- Počáteční zmatek
- Moc údajů na spodním displeji
- Mírně infantilní příběh

Pokud hledáte logickou hru pro NDS, už nemusíte, nic lepšího totiž nenajdete. Jen se musíte dostat přes počáteční zmateni z mírně komplikovaného herního systému.

Další tipy

WARIOWARE TOUCHED!

BALÍK MINIHER

Kvalitní hra vytvořená z neuvěřitelného množství krátkých a zábavných miniher. Ideální na chvilkové ukrácení času.

[Hodnocení] 8,0

METROID PRIME: HUNTERS

FPS

Větší akce, než bylo v minulosti zvykem, ale opět až ďábelsky zábavná hra. Metroid Prime Hunters dokazují, že ani pro DS není ani FPS žádný problém. Navíc nabízí i hru online.

[Hodnocení] 9,1

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

TAHOVÁ STRATEGIE

Důstojný nástupce výborných tahových strategií z GBA, který si nechal to nejlepší z původního a přidal spoustu nových a svěžích nápadů.

[Hodnocení] 9,1

KIRBY POWER PAINTBRUSH

PLOŠINOVKA

Velmi nápaditá plošinovka, která využívá dotykového displeje do krajnosti. Zapomeňte na tlačítka a směrový kříž, stylus je vše, co potřebujete.

[Hodnocení] 9,1

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

TAHOVÁ STRATEGIE

Přerod známé realtime strategie do tahové podoby dopadl na jedničku a Age of Empires opět nabízejí desítky hodin zábavy pro všechny stratégy.

[Hodnocení] 8,0

Na co se těšit v roce 2007

POKÉMON DIAMOND / PEARL

RPG

Nový díl hry, která dala vzniknout fenoménu Pokémon. Základní principy zůstaly nezměněny, ale tvůrci překopali a vybrousili bojový systém. Pochopitelně přidali novinky. Nejslibněji zní možnost bojovat s přáteli a měnit své příšerky online.

[Index očekávání] 9,0

ELITE BEAT AGENTS

RYTMICKÁ AKCE

Snad první rytmická akce na NDS. V roli elitních agentů pomáháte hudbou lidem v nouzi. Podobné hry jsou známé svoji chytlavostí a Elite Beat Agents nebudou výjimkou. Navíc slibují unikátní styl a humor.

[Index očekávání] 8,8

FINAL FANTASY III

RPG

Final Fantasy III je jediný díl, který zatím nevyšel mimo hranice Japonska. Tvůrci si toho byli vědomi, a proto připravili kompletní remake včetně nové grafiky, vylepšeného příběhu a postav, plus spoustu dalších nových nápadů.

[Hodnocení] 8,5

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

AKČNÍ ADVENTURA

Další díl legendární Zeldy se vrací k cel-shade stylu a cestách po moři, jak to předvedl Wind Waker na Gamecube. Kromě tradičně silné hratelnosti tvůrci tentokrát sází na využívání možností dotykového displeje NDS.

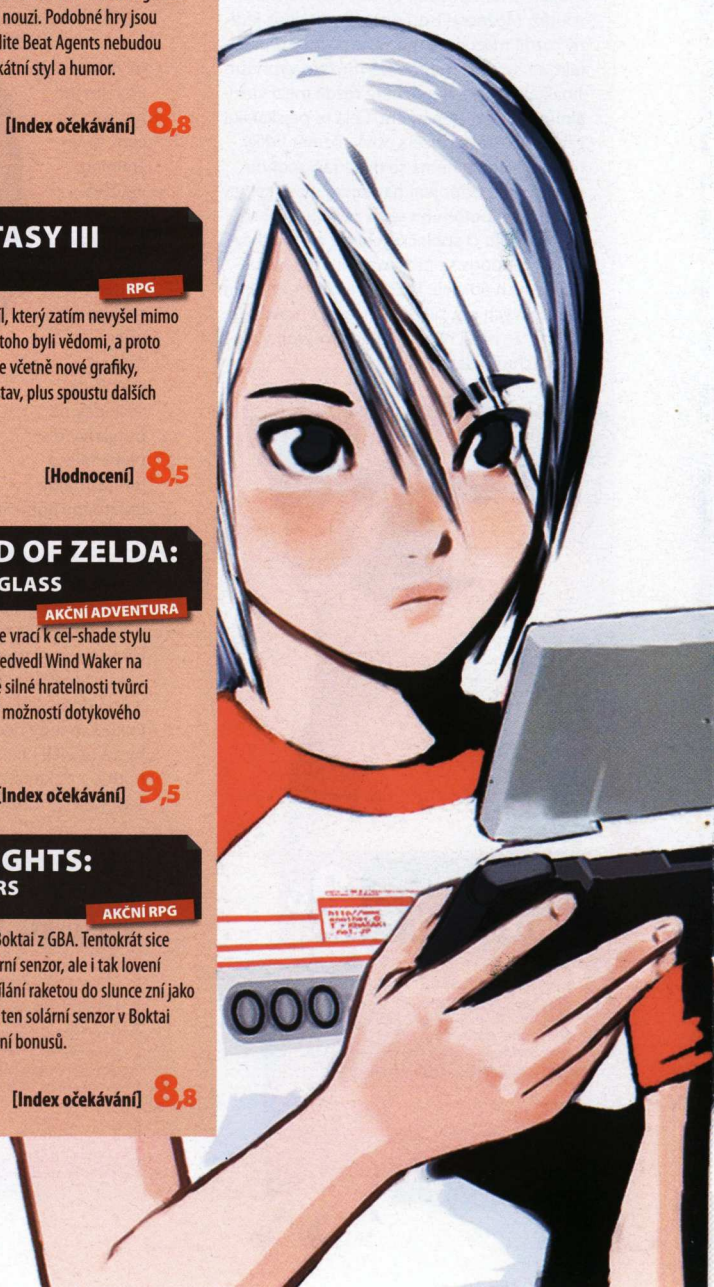
[Index očekávání] 9,5

LUNAR: KNIGHTS: VAMPIRE HUNTERS

AKČNÍ RPG

Následovník inovativního Boktai z GBA. Tentokrát sice hra nemá zabudovaný solární senzor, ale i tak lovení upírů a jejich následné posílání raketou do slunce zní jako výborná zábava. Nakonec i ten solární senzor v Boktai dojde k využití – k odemčení bonusů.

[Index očekávání] 8,8

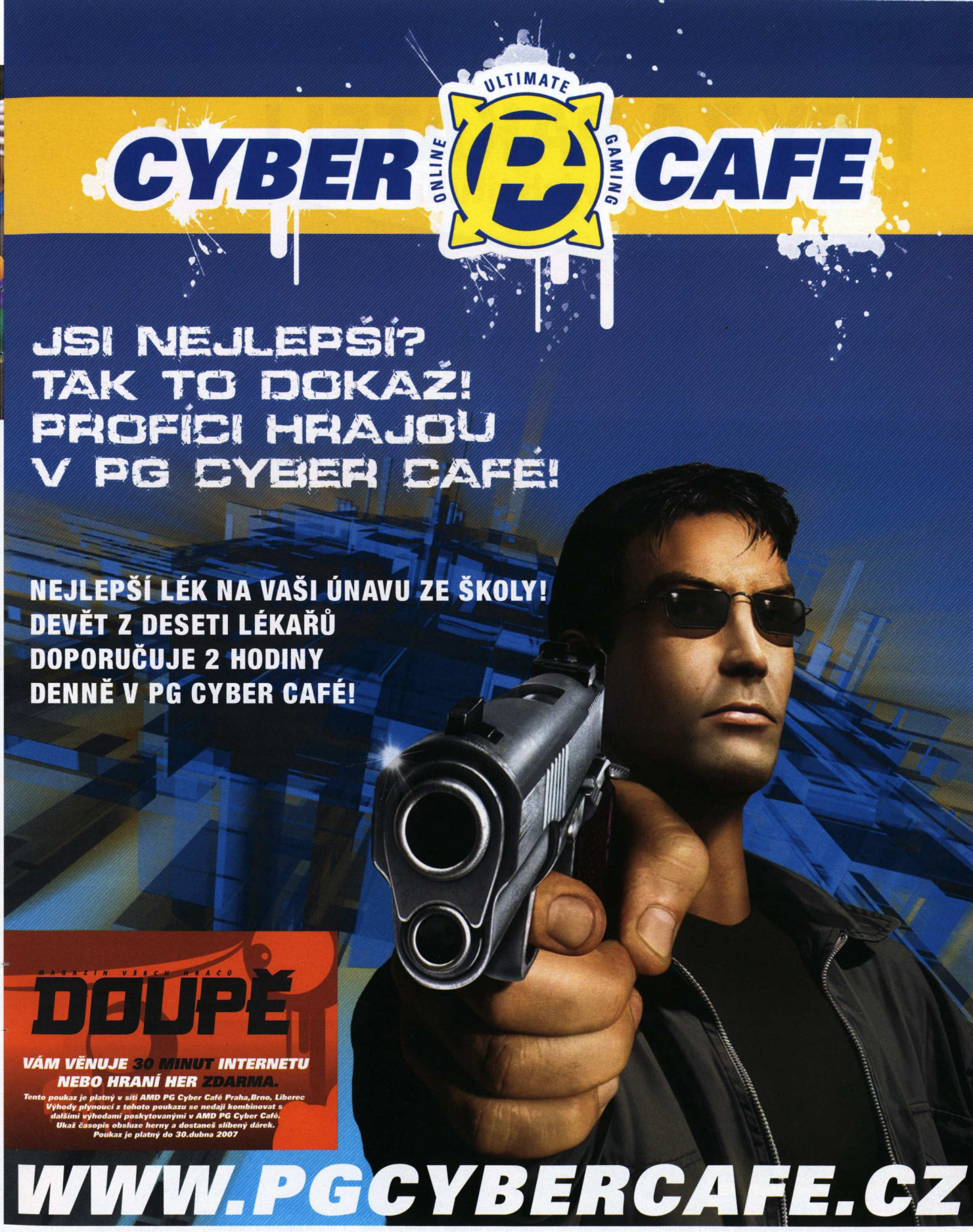


CYBER PG CAFE

ULTIMATE ONLINE GAMING

JSI NEJLEPŠÍ?
TAK TO DOKAŽ!
PROFÍCI HRAJOU
V PG CYBER CAFÉ!

NEJLEPŠÍ LÉK NA VAŠI ÚNAVU ZE ŠKOLY!
DEVĚT Z DESETI LÉKAŘŮ
DOPORUČUJE 2 HODINY
DENNĚ V PG CYBER CAFÉ!



MAGAZÍN VŠECH HRAČŮ
DOUPĚ

VÁM VĚNUJE 30 MINUT INTERNETU
NEBO HRANÍ HER ZDARMA.

Tento poukaz je platný v síti AMD PG Cyber Café Praha,Brno, Liberec
Výhody plynoucí z tohoto poukazu se nedají kombinovat s
dalšími výhodami poskytovanými v AMD PG Cyber Café.
Ukaž časopis obsluze herny a dostaneš slibený dárek.
Poukaz je platný do 30.dubna 2007

WWW.PGCYBERCAFE.CZ

AMD 64 Athlon FX
ATi Radeon GRAPHICS
LYNX
ČESKÉ RADIOKOMUNIKACE
CISCO LINKSYS
Canon
FUELED BY SAPPHIRE
EA ELECTRONIC ARTS
digitex
BVV Veletrhy Brno
Logitech
Microsoft
DOUPĚ

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Druhá světová válka je evergreenem herního průmyslu. Vývojáři ji mají rádi, hráči také, takže proč ne? Call of Duty: Finest Hour je střílečkou inspirovanou úspěchem svého PC sourozence. Přesto se jedná do značné míry o odlišnou hru. Základ je ovšem stejný. Jedna válka, tři kampaně (za Rusy, Brity a Američany) a veskrze filmový zážitek, který vám ukáže krásu i bolest nejhrůznějšího konfliktu v dějinách lidstva.

Oproti svému odvěkému konkurentovi ze stáje Medal of Honor, si Call of Duty více pohrává s počty vojáků na bojišti. Hráč je zpravidla doprovázen skupinkou spolubojovníků, kterým může udělovat pokyny. Nechybí ani obligátní toulky krajinou v tanku či jiném bojovém prostředku. Mezi nedostatky lze uvést klasickou obžalobu lineárních střílečekk – hra příliš spoléhá na předskriptované události a v nečekaných situacích se plně projevuje absence kvalitnější umělé inteligence. Osud nejedné bitvy tak zůstane převážně na vašich bedrech.

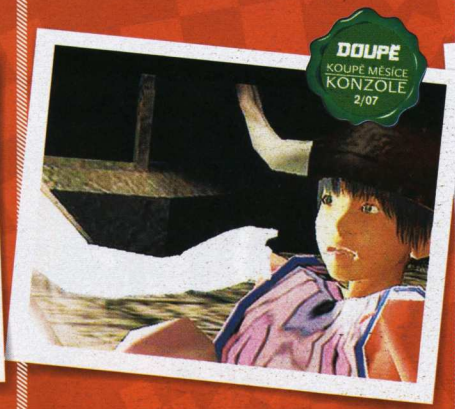
[Platforma] PS2 (Xbox) [Žánr] Střílečka [Výrobce] Spark Unlimited [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 2006 [Cena] 599 Kč (999 Kč)

8,1

ICO

Zatímco Call of Duty lze považovat za typického zástupce masové scény, ICO útočí přesně na opačnou stranu hráčské obce. Hledáte zoufale originální tituly, chcete zažít něco neobyčejného, zvláštního a hlubokého? ICO je příběhem chlapce, jenž byl zavržen svou vesnicí – narostly mu totiž rohy. V hradu, který se měl stát jeho doživotním vězením, nachází Ico zvláštní vílu, dívku Yordu. Ta jej zachrání před jistou smrtí a společně se vydávají překonat všechny nástrahy komplikovaného hradního bludiště v cestě za svobodou.

ICO je akční adventurou, ovšem obyčejné zaškatulkování nedokáže vystihnout hloubku a intenzitu herního zážitku. Pokud se hře podáte, zjistíte, že více než o hádankách a bojích s démony, které se snaží nebohou Yordu unést, je o lásce, o vzájemné pomoci svou osob… o pocitu sounáležitosti.



[Platforma] PS2 [Žánr] Akční adventura [Výrobce] Sony [Vydavatel] Sony [Rok vydání] 2002 [Cena] 899 Kč

8,6

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Pokud za něčím stojí Peter Molyneux, můžete se vsadit, že půjde o něco zvláštního. Fable patří mezi jeho nejlepší kousky. Zaujme určitě většinu RPG pozitivních hráčů, ale opravdovou modlou se stane teprve pro rozené hračičky. Sladce pohádkový úvod rychle střídá brutální útok na rodnou vesnici, z níž je hlavní postava zachráněna cechem hrdinů. Celá hra začíná ve chvíli, kdy je jí deset let – nic neobvyklého. Ale jen ve Fable v průběhu hry postupně stárne a vyvíjí se v závislosti na vašich rozhodnutích a prožitých událostech! Nechybí pochopitelně standardní vývoj postavy, příběh, nepřátelé, nicméně hlavní kouzlo Fable tkví v neuvěřitelném záběru možných činností, mezi nimiž nechybí rozsáhlá škála komunikačních dovedností, ale i láska nebo svatba. Jedinou nevýhodou je, že hlavní dějová linie vám vydrží něco málo přes 10 hodin.

[Platforma] Xbox, Xbox 360 kompatibilní [Žánr] RPG [Výrobce] Lionhead [Vydavatel] Microsoft [Rok vydání] 2005 [Cena] 449 Kč

8,4

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Kolonizuje Ameriku českými vojsky, vykořisťovatel!

BOMBERMAN DS

Speciální verze skvělé multiplayerové zábavy uzpůsobená možnostem handheldu od Nintenda.
[NDS] [Conques] [799 Kč]

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Další příhody nejznámějšího čaroděje ve verzi pro Sony PSP.
[PSP] [EA] [749 Kč]

DRAKENGARD

RPG se zajímavou zápletkou, které však nedosahuje na největší legendy žánru.
[PS2] [Sony] [499 Kč]

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
zástupce šéfredaktora

ROČNÍK 2006, JAKÝ BYL?

Úroda sklizena, vylisována a výsledek pečlivě uschován do hráčských doupat. Herní ročník 2006 je za námi – co přinesl? Při prohlížení výsledků naší velké ankety nelze než souhlasit s tím, že rok 2006 byl rokem her na hrdiny. RPG se sice nedostavila v nějak závratném počtu, ale svatá trojice Oblivion, Gothic a NWN 2 naplnila snad všechna očekávání. Jistě, možná pár detailů mohlo být jinak a lépe, ale nic není dokonalé. Navíc je nutné k hvězdnému triu přidat další z podkategorie japonská RPG, které nás osvěžily například dalším dílem Dragon Questu.

Překvapivě příliš neoslnily akce. Na PC byl snad poprvé v historii nejlepší hrou datadisk, a kdyby se Microsoft nevytasil s Gears of War, zůstaly by nám i na jiných platformách jen odbočky provařeného GTA a další díly známých Hitmanů, Samů Fischerů a dalších. Nejsou špatné, ale pár evolučních (když už ne revolučních) titulů by si žánr akcí každý rok zasloužil. Silné byly i strategie, HOMAM ukázaly že hra na kola ještě nepatří do sběrny surovin. A nebyly samy. Posuďte sami a pokud vás umístění nějaké hry překvapilo, napište nám, proč si (ne)zasloužila být výš.

CHCI BÝT ZLÝ! MUHEHEHE

Myšlenka některých her je jednoduchá a geniální zároveň. Člověk zblblý ze všech těch hrdinských eposů, záchran světa a mladých panen si ani nedokáže představit, že se role mohou jednoduše obrátit. Proč být dobrý, když zlo je daleko zábavnější? Dungeon Keeper to dokázal. Hra za temného pána jeskyně, který kutá v temné jeskyni své ďábelské sídlo, byla nejen neskutečně originální, ale také zábavná. Možnost převtělení do jakékoliv obludy (pes měl černobílé vidění, imp se na svět díval hezky od země), pozorování svých oveček a jejich povedená umělá inteligence zaručily hodiny skvělé zábavy. Série bohužel vymřela po meči. Škoda, že ani myšlenku nezávislého chování svěřenců (nebylo možné kliknout na obludu a poslat ji do boje jako v obyčejné strategii; mohli jste pouze vyslat signál, kde se mají všichni shromáždit) nevyužilo mnoho dalších her. Napadá mě pouze středověké Majesty a i na něm dnes na poličce dřímá několikaletá vrstva prachu. Snad vám ji opět pomůže setřít rubrika Nostalgie.

BONUS ZONE
ROZCESTNÍK

86 DOUPĚ VOLÍ HRY ROKU 2006
VYHLÁŠENÍ VELKÉ ČTENÁŘSKÉ ANKETY

90 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ

91 KVIZ: JAK DOBŘE ZNÁTE 3D HRY?
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI!

92 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O GOTHICU 3

95 NOSTALGIE: DUNGEON KEEPER
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

96 NAOSTRO: MARTIN KORMAN, INTEL
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

100 HRÁČŮV RÁDCE – KOSTIČKY
SVĚT PRAVÝCH ÚHLŮ A LADNÝCH OBLIN

101 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

102 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

103 TEST: MICROSOFT XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL
IDEÁLNÍ VOLANT DO OBÝVÁKU

104 TEST: VIEWSONIC VP720 & HP L2045W
20 PALCŮ PRO MILOVNÍKY ŠIROKÝCH PLÁNÍ

106 TEST: LIGHTSCRIBE & LABELFLASH
POTISKNĚTE SI SAMI DVD!

108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

110 OBSAH CD/DVD
PATRICIAN III – ZAPOMENUTÁ STRATEGICKÁ PERLA

[84] HRY ROKU 2006

Kdo vyhrál ve vašem hlasování?

[90] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Gothic 3 – Tipy & Triky

[101] VOLANT PRO XBOX 360

Závodit můžete i v obýváku!

[105] TEST: HP L2045W

Dvacetipalcový monitor za rozumnou cenu

DOUPĚ VOLÍ HRU ROKU 2006

VYHLÁŠENÍ

Po dva měsíce jste s odvahou a pílí volili nejlepší hry loňského roku. Dorazily tisíce hlasů a v mnoha kategoriích probíhal boj až do posledních chvil, kdy např. mezi third-person akcemi rozhodlo pouze jediné procento hlasů. Nepředbíhejme však. Které hry si zasloužily vaše sympatie?

Partnery volby hry roku 2006 jsou společnosti Sony Czech a CD Projekt, které věnovaly hodnotné ceny, jež si mezi sebe rozdělilo **16 šťastlivců**. Jména vylosovaných výherců najdete na poslední straně tohoto vyhlášení.

CDPROJEKT

PlayStation®

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO PC

FPS

1. Half-Life: Episode One
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 7-8/2006)

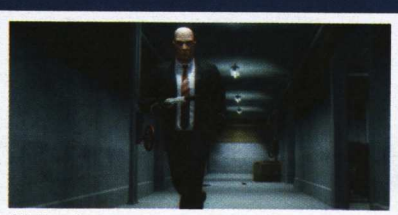
[Platforma] **PC** **Procento hlasů 45,3 %**

Dokáží tvůrci zachovat kouzlo Half-Life i v epizodickém formátu? Dočká se vylepšení už tak skvělá grafika? Ožení se Gordon s Alyx? Samostatně spustitelný datadisk pro Half-Life 2 jménem Episode One před svým vydáním vyvolával řadu otázek. Na (skoro) všechny nakonec dokázal odpovědět kladně. Výsledek? Spokojení hráči, nadšení recenzenti a svobodná Alyx.

2. Prey
(Hodnocení 8,4, recenze v Doupěti 7-8/2006)
3. Dark Messiah of Might & Magic
(Hodnocení 8,0, recenze v Doupěti 11/2006)
4. Ghost Recon Advanced Warfighter
(Hodnocení 8,2, recenze v Doupěti 6/2006)
5. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 4/2006)

Third-person akce

1. Hitman: Blood Money
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 6/2006)



[Platforma] **PC, PS2, XBOX, XBOX 360** **Procento hlasů 30,7 %**

Ačkoliv se čtvrtý díl ze série Hitman nemohl chlubit délkou a komplikovaností svých předchůdců, nabídl atraktivní příběh, rozmanité mise a báječnou atmosféru. Bohužel Blood Money nepřišla s ničím převratným, co by dokázalo odvést pozornost od myšlenky, že již série začíná přešlapovat na místě. Kdyby byl výběr na nás, vyhraje poslední Splinter Cell.

2. Tom Clancy`s Splinter Cell: Double Agent
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 11/2006)
3. Tomb Raider Legend
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 4/2006)
4. Just Cause
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 10/2006)
5. Scarface: The World is Yours
(Hodnocení 7,8, recenze v Doupěti 11/2006)

Strategie

1. Heroes of Might & Magic V
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 6/2006)

[Platforma] **PC** **Procento hlasů 44,2 %**

Pátý díl slavných Heroes dostal nové vývojáře. Změnu však nemohlo pořádně zaregistrovat ani oko oddaného fanouška: kromě nové grafiky hra nepřinesla nic šokujícího. Přesto (nebo spíš právě proto) byli hráči nadšeni. Po nepříliš podařeném čtvrtém dílu se návrat k počátku historie HoMaM ukázal být jako správný nápad.

2. Company of Heroes
(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 10/2006)
3. Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2
(Hodnocení 8,7, recenze v Doupěti 3/2006)
4. Medieval: Total War
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 12/2006)
5. Galactic Civilizations II: Dread Lords
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 3/2006)

RPG

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Hodnocení 9,4, recenze v Doupěti 4/2006)

[Platforma] **PC** **Procento hlasů 44,5 %**

Koncem března se u mnoha hráčů začala projevovat choroba známá jako Elderscrollis Oblivionis. Příznaky? Zamrznuté PC vinou krvavých hardwarových nároků, prázdné žaludky vinou naprosto pohlcující hratelnosti a neustále otevřená pusa (tady si můžete vybrat – buď kvůli nevídanému množství herních možností nebo dokonalé grafice). Následky nemoci jsou doživotní.

2. Gothic 3
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 10/2006)
3. Titan Quest
(Hodnocení 7,8, recenze v Doupěti 7-8/2006)
4. Neverwinter Nights 2
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 11/2006)
5. Dungeon Siege 2: Broken World
(Hodnocení 6,2, recenze v Doupěti 9/2006)

Sportovní

1. Pro Evolution Soccer 6
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 11/2006)

[Platforma] **PC, PS2, XBOX 360** [Procento hlasů] **41,9%**

Pro Evolution Soccer znovu ovládl trávníky našich počítačů. Letos to sice bylo těsné – FIFA se kvalitou PES stále přibližuje – nicméně i tak si může Konami gratulovat. Vylepšení se dočkal fyzikální systém, animace, hra byla celkově vyváženа… A zábava se opět dostavila v maximální možné míře.

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO KONZOLE

2. NHL 07
(Hodnocení 6,2, recenze v Doupěti 10/2006)
3. FIFA 07
(Hodnocení 7,0, recenze v Doupěti 9/2006)
4. Football Manager 2007
(Hodnocení 8,7, recenze v Doupěti 11/2006)
5. Top Spin 2
(Hodnocení 8,6, recenze v Doupěti 12/2006)

Adventury

1. Dreamfall: The Longest Journey
(Hodnocení 8,0, recenze v Doupěti 5/2006)

[Platforma] **PC** **Procento hlasů 58,9 %**

Celých šest let trvalo, než jsme se dočkali následovníka The Longest Journey. Dreamfall ovšem překvapivě nepokračoval po cestičce vyšlapané svým předchůdcem; přednost dostala lidovější nota, která přinesla zjednodušení úkolů. Hra sice zklamala příznivce původního titulu, na druhou stranu se otevřela masám.

2. Žhavé léto 3 a půl
(Hodnocení 7,4, recenze v Doupěti 1/2006)
3. Paradise
(Hodnocení 6,7, recenze v Doupěti 6/2006)
4. Ankh
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 2/2006)
5. Barrow Hill
(Hodnocení 7,7, recenze v Doupěti 7-8/2006)

Závodní

1. Need for Speed: Carbon
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 11/2006

[Platforma] **PC, PS2, XBOX, XBOX 360, GC, WII** **Procento hlasů 40,4 %**

Dlouhých deset let se snaží série Need for Speed ždímat hráčské peněženky. Daří se jí to bezchybně – a nic na tom nezmění ani fakt, že je každé pokračování pouze kompilátem starších sourozenců. Novinky se dostaví, ovšem maximálně mimo samotné závodiště, takže nemají vliv přímo na jízdu. Kdyby byl výběr na nás, zvolíme téměř dokonalý Flatout 2.

2. Flatout 2
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 9/2006)
3. TOCA Race Driver 3
(Hodnocení 8,6, recenze v Doupěti 3/2006)
4. Trackmania Nations
(Hodnocení 7,7, recenze v Doupěti 2/2006)
5. GTR 2
(Hodnocení FIA GT Racing Game 9,1, recenze v Doupěti 10/2006)

PS2

1. Shadow of the Colossus
(Hodnocení 9,6, recenze v Doupěti 1/2006)

[Platforma] **PS2** **Procento hlasů 35 %**

Následovník božského ICO přinesl vše, co jsme si od něj slibovali. Úžasnou atmosféru, geniální hratelnost, emoce, ojedinělé vizuální zpracování. Žádný superlativ však nedokáže přesně vystihnout Shadow of Colossus v akci. O výjimečnosti hry hovoří také fakt, že se ve spojitosti s ní nepoužívalo slovesa „hrát", ale „prožívat".

2. Dragon Quest: The Journey of the Cursed King
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 4/2006)
3. Kingdom Hearts 2
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 9/2006)
4. Canis Canem Edit
(Hodnocení 8,9, recenze v Doupěti 11/2006)
5. Okami
(Hodnocení 9,6, recenze v Doupěti 10/2006)

PSP

1. GTA: Liberty City Stories
(Hodnocení 8,7, recenze v Doupěti 1/2006)

[Platforma] **PSP (POZDĚJI PS2)** **Procento hlasů 47,5 %**

První výlet Grand Theft Auta na PSP se povedl na výbornou. Ačkoliv nešlo o plnohodnotné pokračování (ulicemi Liberty City jsme brázdili už ve třetím dílu), hráči byli po právu nadšeni. Rockstaru se totiž povedlo zachovat ducha série a i na obrazovce malého handheldu nabídnout vše, na co jsme zvykli. Dobrý dojem podporoval i multiplayer, který byl přítomen vůbec poprvé v historii.

2. Tekken 5: Dark Resurrection
(Hodnocení 8,6, recenze v Doupěti 9/2006)
3. LocoRoco
(Hodnocení 9,1, recenze v Doupěti 9/2006)
4. Killzone: Liberation
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 11/2006)
5. Syphon Filter: Dark Mirror
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 7-8/2006)

Xbox 360

1. Gears of War

[Platforma] **XBOX 360** **Procento hlasů 54,6 %**

Xbox 360 se může pochlubit několika exkluzivními tituly – Gears of War se mezi ně řadí. Po právu je hra označována za „první next-gen akci". Jak singleplayer, tak multiplayer dokáží upoutat na dlouhé hodiny, grafika se řadí mezi to nejlepší, co je v současnosti k vidění. Kdo má Xbox 360, má i Gears of War.

(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 11/2006)
2. Test Drive Unlimited
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 2/07 – PC verze)
3. Dead Rising
4. Viva Piñata
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 12/2006)
5. Table Tennis
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 7-8/2006)

NDS

1. New Super Mario Bros.

[Platforma] **NDS** **Procento hlasů 35,5 %**

Vynikající design levelů, návyková hratelnost, nová grafika. Mario se vrátil v plné síle a my se bavili jako za starých časů. Vyšší obtížnost, než na jakou jsme byli od italského instalatéra zvyklí, sice zpočátku mohla odradit, v pozdějších fázích hraní však byla naopak výrazným plusem. New Super Mario Bros. je jednou z mála her, ke které se poctivě vracíme každý večer před spaním.

(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 7-8/2006)
2. Metroid Prime: Hunters
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 6/2006)
3. Castlevania: Dawn of Sorrow
(Hodnocení 9,5, recenze na webovém Doupěti pod ID 114259)
4. Trauma Center: Under the Knife
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 6/2006)
5. Animal Crossing: Wild World
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 5/2006)

SPECIÁLNÍ KATEGORIE

Nejlepší nová postava

1. Tony Montana *(Scarface: The World is Yours)*

[Platforma] **PC, PS2, XBOX** [Procento hlasů] **34,1%**

Tony Montana se představil už před mnoha lety divákům ve filmu Briana DePalmy. Titul Scarface nepřímo navazuje na konec filmu, kdy Tony zemře – ve hře ovšem šťastnou náhodou přežije a buduje si kariéru v mafiánské branži od začátku. Tony oslnil humorem a drsňáskými gesty, bez něj by jinak průměrná hratelnost těžko oslovila statisíce hráčů.

2. Stubbs *(Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse)*
3. LocoRoco *(LocoRoco)*
4. Assil *(Ankh)*
5. Jimmy Hopkins *(Canis Canem Edit)*

Wii

1. Call of Duty 3
(Hodnocení 7,5, recenze v Doupěti 12/2006)

[Platforma] **PS2, PS3, XBOX 360, WII**

Procento hlasů 32%

Největší překvapení vaší volby. Známá série se dočkala Wii verze, kde se prezentovala unikátním ovládáním. Kupodivu však nešlo o revoluci, ba ani malé povstání. Hra zpočátku bavila, zanedlouho však doplatila na stereotypnost misí a nepovedené technické zpracování v čele s grafikou. Jediným plusem zůstala poutavá atmosféra. V redakci Doupěte jasně vyhrává poslední Zelda.

2. The Legends of Zelda: Twilight Princess
(Hodnocení 9,2, recenze v Doupěti 12/2006)
3. Rayman Raving Rabbids
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 12/2006)
4. Far Cry Vengeance
5. Red Steel
(Hodnocení 5,7, recenze v Doupěti 1/2007)

Nejvtipnější hra

1. Žhavé léto 3 a půl
(Hodnocení 7,4, recenze v Doupěti 1/2006)

[Platforma] **PC** **Procento hlasů 31,4%**

Nepřímé pokračování legendární české adventury. Žhavé léto 3 a půl si zachovalo přednosti svých starších bratříčků – opět excelovalo vtipnými dialogy, netradičními situacemi a osobitou grafikou, tentokrát konečně ve 3D. Některé novinky sice hře neprospěly, celkově však šlo o jednu z nejlepších českých adventur posledních let.

2. Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 1/2006)
3. Ankh
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 2/2006)
4. Rayman Raving Rabbids
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 12/2006)
5. Destroy all Humans! 2
(Hodnocení 6,1, recenze v Doupěti 11/2006)

Nejlepší nedoceněná hra

1. Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 1/2006)

[Platforma] **PC** **Procento hlasů 28,4%**

Jeden z černých koňů uplynulého roku sice nedocválal do cílové rovinky na prvním místě, přesto během závodu dokázal předvést, že má talent. Ojedinělá akční hra, v níž se hlavní role ujal mozkožrout neváhající pro svou pochoutku udělat cokoliv, překvapila jak jedinečnou herní náplní, díky níž jsme se dočkali řady vtipných situací, tak nekonvenčním vizuálním zpracováním kombinujícím v sobě všechny myslitelné kontrasty.

2. UberSoldier
(Hodnocení 7,1, recenze v Doupěti 4/2006)
3. City Life
(Hodnocení 8,4, recenze v Doupěti 5/2006)
4. Galactic Civilizations 2
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 3/2006)
5. Ankh
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 2/2006)

Nejlepší pokračování

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Hodnocení 9,4, recenze v Doupěti 4/2006)

[Platforma] **PC** **Procento hlasů 70,2%**

Oblivion je synonymem spojení „pecka roku 2006". Ohromující RPG dominovalo nejen ve své žánrové kategorii, ale pokořilo i další velikány. Obří svět plný živých postav pokořil jak adrenalinové závodění, tak nekonečnou hloubku vesmíru či nejoblíbenější fotbalovou simulaci.

2. Flatout 2
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 9/2006)
3. The Legends of Zelda: Twilight Princess
(Hodnocení 9,2, recenze v Doupěti 12/2006)
4. Pro Evolution Soccer 6
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 11/2006)
5. X3: Reunion
(Hodnocení 7,2, recenze v Doupěti 2/2006)

Nejvíce inovativní hra

1. Shadow of the Colossus
(Hodnocení 9,6, recenze v Doupěti 1/2006)

[Platforma] **PS2**

Procento hlasů 29,8%

Výprava za fenomenálními Kolosy udivila svoji odvahou (postavit náplň na cestování mezi několika málo nepřáteli je značně riskantní a neobvyklé), hloubkou i citovým prožitkem. Mnohé hráče svým tajemnem odradila, pro zbytek se však stala herní modlou.

2. LocoRoco
(Hodnocení 9,1, recenze v Doupěti 9/2006)
3. Trauma Center: Under the Knife
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 6/2006)
4. Brain Training: How Old Is Your Brain?
(Hodnocení 8,0, recenze v Doupěti 6/2006)
5. Rayman Raving Rabbids
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 12/2006)

Nejoblíbenější MMORPG

1. World of Warcraft
(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 2/2005)

[Platforma] **PC** **Procento hlasů 70%**

O postu nejpopulárnějšího MMORPG současnosti nemůže být pochyb – svět Azerothu už uchvátil více než osm milionů hráčů. Pohádková grafika a tisíce hodin zábavy? Titul, který vydrží několik let intenzivního hraní? Splněný sen každého hráče. Nepochybujeme o tom, že za rok zde budeme o WoW psát zase.

2. Guild Wars *Factions + Nightfall*
(Hodnocení 8,4, recenze v Doupěti 7-8/2005)
3. City of Heroes
4. Everquest 2
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 3/2005)
5. Dungeon & Dragons Online: Stormreach
(Hodnocení 7,4, recenze v Doupěti 4/2006)

JAK VOLILA REDAKCE DOUPĚTE?

Jaký je názor čtenářů a odborníků? Lišily se námi vybrané hry od těch vašich? Jak se přesvědčíte na příštích řádcích a také v přiloženém grafu, v řadě kategorií jste se s námi shodli. Výjimku tvoří speciální kategorie zasvěcené humoru či originalitě, kde se naše tipy od těch vašich znatelně liší. Bez ohledu na rozdíly vám přejeme, aby byl rok 2007 stejně bohatý na herní zážitek a aby hlasování příští rok bylo ještě vyrovnanější a napínavější!

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO PC

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC

FPS
Half-Life: Episode One
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 7-8/2006)

Third-person akce
Tom Clancy`s Splinter Cell: Double Agent
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 11/2006)

Strategie
Heroes of Might & Magic V
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 6/2006)

RPG
The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Hodnocení 9,4, recenze v Doupěti 4/2006)

Sportovní
Pro Evolution Soccer 6
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 11/2006)

Adventury
Dreamfall: The Longest Journey
(Hodnocení 8,0, recenze v Doupěti 5/2006)

Závodní
Flatout 2
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 9/2006)

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO KONZOLE

PS2
Okami
(Hodnocení 9,6, recenze v Doupěti 10/2006)

PSP
GTA: Liberty City Stories
(Hodnocení 8,7, recenze v Doupěti 1/2006)

Xbox 360
Gears of War
(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 11/2006)

NDS
New Super Mario Bros.
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 7-8/2006)

Wii
The Legends of Zelda: Twilight Princess
(Hodnocení 9,2, recenze v Doupěti 12/2006)

DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE

SPECIÁLNÍ KATEGORIE

Nejlepší nová postava
Stubbs
(Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse)

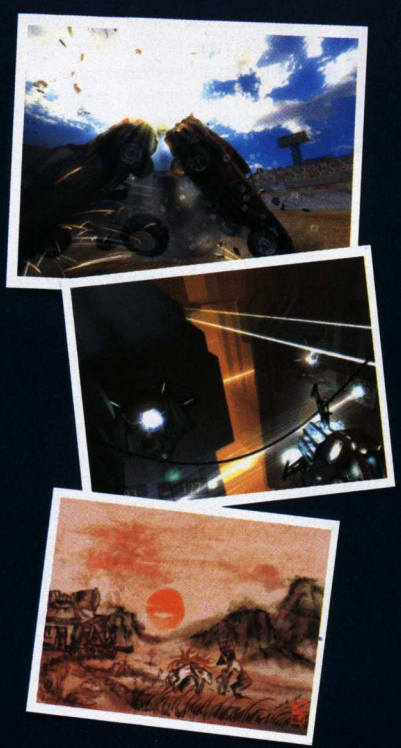
Nejvtipnější hra
Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 1/2006)

Nejlepší nedoceněná hra
Galactic Civilizations 2
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 3/2006)

Nejlepší pokračování
The Legends of Zelda: Twilight Princess
(Hodnocení 9,2, recenze v Doupěti 12/2006)

Nejvíce inovativní hra
Trauma Center: Under the Knife
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 6/2006)

Nejoblíbenější MMORPG
World of Warcraft
(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 2/2005)



KDO ZÍSKAL JEDNU Z CEN?

1× KONZOLE SONY PSP A DVOJICE HER KILLZONE LIBERATION A MOTO GP
Miroslav Beran

1× KONZOLE SONY PLAYSTATION 2 A DVOJICE HER GOD OF WAR (PLATINUM) A EYETOY PLAY SPORTS (KAMERA BUNDE)
Fialová Emilie

1× KOMPILACE PSP HER SYPHON FILTER: DARK MIRROR, TEKKEN: DARK RESSURECTION A GANGS OF LONDON
Roland Loukota

1× KOMPILACE PS2 HER FORMULA ONE 2006, SINGSTAR LEGENDS (MIKROFON BUNDLE), BUZZ JUNIOR: JUNGLE PARTY (BUZZERS BUNDE)
Miloslav Kašpar

3× KOMPILACE PC HER WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE, MEDIEVAL II: TOTAL WAR, FOOTBALL MANAGER 2007
Lukáš Košický, Tomáš Zvoníček, Daniel Morong

5× KOMPILACE PC HER CHRONICLES OF RIDDICK, HOMEWORLD II, HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
Peter Gonzáles, Ondřej Hřibňák, Vašik Šindar, David Žanda, Lucie Ševčíková

Všem výhercům srdečně gratulujeme!

HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

GOTHIC 3 (A)

[Hodnocení] 8,1 (Doupě 10/06)
[Počet kol] 4
[Hlasů] 23,5 %

WORLD OF WACRAFT: BURNING CRUSADE (B)

[Hodnocení] 8,5-9,0 (1/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 21,6 %

FINAL FANTASY XII (C)

[Hodnocení] 9,7 (1/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 18,9 %

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR (D)

[Hodnocení] 9,0 (12/06)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 11,5 %

TEST DRIVE UNLIMITED (E)

[Hodnocení] 8,6 (2/07)
[Počet kol] novinka

BATTLESTATIONS: MIDWAY (F)

[Hodnocení] 8,2 (2/07)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. NEED FOR SPEED: CARBON 9,9%
6. RAINBOW SIX: VEGAS 8,1%
7. PRO EVOLUTION SOCCER 6 3,9%
8. RUNAWAY 2 2,1%
9. CRACKDOWN 0,5%

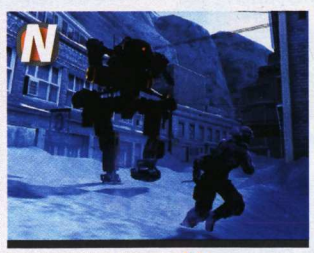
VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
TOMAS VITA

UFO: AFTERLIGHT (G)

[Hodnocení] 7,8 (2/07)
[Počet kol] novinka

RESIDENT EVIL 4 (H)

[Hodnocení] 9,1 (2/07)
[Počet kol] novinka



LOST PLANET (I)

[Hodnocení] 8,0 (2/07)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

Vyrovnaná, těsná, do poslední chvíle nerozhodnutá. Únorová hitparáda nakonec přinesla další vítězství Gothicu 3, i když World of Warcraft: Burning Crusade do poslední chvíle dýchal vítězi na záda. Obliba Final Fantasy je v našich končinách známým jevem, proto nepřekvapí její bronzová příčka. Vydrží jí vaše přízeň i v dalších měsících?

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

■ Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO24 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DO24 D Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je **4. března 2007**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

NĚMECKO, PC (22. 1.–28. 1.)

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. World of Warcraft
3. Counter Strike: Source
4. Counter Strike 1 Anthology
5. ANNO 1701
6. LOTR: Battle for Middle-Earth 2
7. Guild Wars Nightfall
8. The Sims 2: Pets
9. The Sims Deluxe
10. Far Cry

Zdroj: Freenet

VELKÁ BRITÁNIE, VŠECHNY PLATFORMY (20. 1.–27. 1.)

1. Lost Planet
2. FIFA 07
3. Pro Evolution Soccer 6
4. Wii: Play
5. World of Warcraft: The Burning Crusade
6. WarioWare: Smooth Moves
7. World Pool Championship 2007
8. Need for Speed Carbon
9. Cars
10. Call of Duty 3

Zdroj: ELSPA

AUSTRÁLIE, VŠECHNY PLATFORMY (22. 1. –28. 1.)

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. WarioWare: Smooth Moves
3. Lost Planet
4. World of Warcraft
5. Guitar Hero 2
6. Need for Speed Carbon
7. Gears of War
8. New Super Mario Bros.
9. Cricket 07
10. WWE SmackDown vs. RAW 2007

Zdroj: Gfk Australia

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY ROKU 2006

1. Síla kultu World of Warcraft je impozantní, v České republice však nestačila na tradičně úspěšnou sérii tahových strategií Heroes of Might and Magic. Pátý díl se vrátil ke kořenům série a přineslo mu to úspěch – prodalo se jej více než 10 000 ks.

SPOLEČNOST CD PROJEKT

1. Heroes of Might and Magic 5
2. World of Warcraft
3. Medieval 2: Total War
4. Company of Heroes
5. Titan Quest
6. Rise of Legends
7. Football Manager 2007
8. Guild Wars Factions
9. Toca Race Driver 3
10. Caesar 4

Zdroj: CD Projekt

3. Letošní rok byl pro společnost CD Projekt vyloženě „strategickým". Tento žánr zcela dominuje žebříčku, na bronzovou pozici vylétla až v listopadu vycházející Medieval 2: Total War.

7. I Češi mají rádi fotbal. Nejpropracovanější a nejuznávanější zástupce žánru sportovních manažerů se vyšplhal na slušivou sedmou pozici. Eastside Hockey Manager se bohužel takového úspěchu nedočkal a byl zrušen.

Kvíz

JAK DOBŘE ZNÁTE 3D HRY?

1 **KTERÁ Z 3D HER POPRVÉ POUŽILA FREELOOK, TEDY MOŽNOST DÍVAT SE NAHORU A DOLŮ?**
a) Doom 2
b) Terminator: Future Shock
c) System Shock
d) Z hlediska konceptuálního schématu se nahoru a dolů dodnes dívat nelze

2 **VZPOMENETE SI NA HRU, KTERÁ POPRVÉ NATIVNĚ PODPOROVALA 3D(FX) KARTY?**
a) Forsaken
b) Tomb Raider 2
c) Medal of Horror: Zastřelte vojína Ryana
d) Terracide

3 **VE KTERÉ SLAVNÉ 3D AKCI HRÁČ BOJOVAL S TZV. SERPENT RIDERY D'SPARILEM, KORAXEM A EIDOLONEM?**
a) Heretic
b) Witchaven
c) Hexen
d) Duke Nukem 3D

4 **MOHL MARIŇÁK V PRVNÍM DÍLE HRY DOOM SKÁKAT?**
a) Ne
b) Ne, hráč si na počátku první mise natrhl kolenní vazy, když kopal impa do slabin
c) Jistě, mariňáci jsou přeborníci ve skoku dalekém
d) Jen s použitím jetpacku

5 **CO JE NEJOBLÍBENĚJŠÍ HLÁŠKOU VE HŘE DUKE NUKEM 3D**
a) Nemáš čtvrťák?
b) Shake it, baby!
c) Hasta la vista, baby!
d) We are the champions!

6 **KTERÁ Z NÁSLEDUJÍCÍCH HER BYLA PRVNÍ 3RD PERSON AKCÍ?**
a) Tomb Raider
b) MDK
c) Fade to Black (pokračování Flashbacku)
d) Lemmings 3D: The Great Massacre

7 **KTERÝ Z DÍLŮ QUAKE SKLIDIL NEJMENŠÍ ÚSPĚCH?**
a) Quake 1
b) Quake 3: Arena
c) Quake 4
d) Quake sklidil jen hanbu, jedinou kopii v historii si koupil šéfredaktor Doupěte

Správné odpovědi: 1c, 2d, 3a + c, 4a, 5b, 6c, 7a

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
GOTHIC 3

Tři jména rozechvívala srdce RPG pozitivních hráčů v minulém roce – Oblivion, Neverwinter Nights 2 a Gothic 3. I když si všechny hry zaslouží pozornost, v tomto Doupěti se podíváme na zoubek poslednímu jmenovanému. Originálnímu a mnohdy nepochopenému talentu z Německa.

TROCHA TECHNIKY – HARDWARE

Nejprve se zastavme u hardwarové stránky, která vám dokáže celou hru zkazit. Pokud nemáte dobré železo, může vám Gothic 3 přinést i nepříjemné chvilky. Nejdůležitější je dostatek paměti a dobrá grafická karta. 1 GB RAM je minimum a doporučuji spíše 2 GB a grafiku ekvivalentní GeForce 7600 GT. Zkoušel jsem hru hrát na GeForce 6600GT s 1GB RAM a dala mi vzpomenout na čtverečkové krokovací dungeony.

Obecně lze říci, že v nastavení můžete nejvíce ulevit vašemu počítači, pokud vypnete nebo alespoň omezíte stíny (Shadow quality) a zobrazení trávy (Vegetation quality). Na starším železe rovněž doporučuji snížit používaný model pixel shaderů a filtrování textur. Detaily textur a modelů můžete celkový výkon již jen doladit. Pokud máte dostatek paměti RAM, nastavte Resource Cache naplno a nebo jinou hodnotu úpravou ini souboru – viz níže.

Při bližším průzkumu zahraničních diskusních fór lze nalézt pár typů na změnu souboru G3.ini v adresáři Gothic 3\ini\g3.ini. Doporučuji stránky **www.gothicdb.ro/g3tweakguide.html** rozdělené dle konfigurace vašeho PC. K usnadnění editace ini souboru slouží nástroj Gothic 3 Tuning Utility, který zálohuje a edituje snad vše. S nastavením je třeba si trochu pohrát, a pokud si můžete dovolit luxus v podobě maximálního dohledu a detailů (komu se nelíbí rozmazaný obzor při nastaveném postprocessingu na maximální hodnotu, nechť ho ponechá na prostřední hodnotě – zapnutý jen bloom efekt), budete zírat, co je dneska v počítačové grafice možné. Zapadající slunce nad skalní tvrzí v horách je jedinečný zážitek.

VÝBĚR ZAMĚŘENÍ

Jestliže přistupujete k sérii poprvé, měli byste se zamyslet nad fungováním celého světa a ujasnit si, jakou cestou se vydat. Ne, že by zde nebylo možno hrát univerzálně a se vším všudy, přesto je dobré se zaměřit na jedno z „povolání" – cestu bojovníka, mága či zloděje –, než na všechny najednou a být ve všem pouze průměrný.

Lehce si připomeňme systém vývoje postavy. Za každou úroveň (obvykle po dosažení určité hranice zkušenostních bodů) dostane váš avatar do vínku 10 dovednostních bodů, které pak může u patřičného trenéra proměnit, za leckdy nemalý poplatek, ve zlepšení vlastnosti, dovednosti, získání perku či kouzla. V každém městě se nachází takových trenérů hned několik, takže nemá cenu je přesně evidovat. Není to třeba jako v Might & Magic VI, kde existoval pro každou dovednost jen jediný trenér na celé mapě. Zde by stálo za zmínku připomenout pár perků, na které by se měly některé charaktery zaměřit.

Pokud se rozhodnete každému orkovi ucpat tlamu mečem, než řekne morra (rozuměj cesta bojovníka), je jistě nejlepší investicí dosáhnout perku regenerace života. Dá se sice získat až při hrozivých 300 bodech síly, ale ač se to zdá hodně, zvláště při osvobozování jednotlivých měst vám budou levely tak přiskakovat, že je ani nebudete vnímat. Učitele získáte v pozdější fázi třeba v samotném Rhobarovi ve Vengardu anebo Kanovi ve Faringu. Zda budete bojovat těžkými, obouručními zbraněmi či mečem, je již celkem jedno. Zbytečné mi připadalo investovat body a peníze na naučení mistrovského perku boje, protože jsem pak vždy našel unikátní zbraň, která ho měla jako bonus. Obrana se štítem je samozřejmostí a výběr střelné zbraně nechám opět na vás.

David „JN" Hanáček, stálý spolupracovník Doupěte
Hrač a překladatel dobrých her

Vzhledem k potřebě síly se nabízí spíše kuše, ale je celkově pomalejší, i když má větší poškození. S lukem se střílí daleko rychleji, ale vyžaduje odlišnou dovednost lovu. Spoustu dovednostních bodů do síly a lovu můžete snadno získat plněním úkolů. Sílu obvykle dostanete za vítězství v aréně v každém z měst a loveckou dovednost za plnění úkolů pro lovce (obvykle pomoc s nějakou havětí). Lovecké umění rovněž zpočátku hojně využijete při získávání finančních prostředků, za které můžete prodávat získané trofeje jako zuby, drápy a kůže. Kovářství není také k zahození, ale nepřináší nic, co by se nedalo získat i bez něj.

Jestliže raději razíte cestu menšího odporu, nechcete si špinit ruce a každému na potkání opálíte zadnici fireballem, je lepší investovat drahocenné body do něčeho jiného. Primárně jde o to, co nejvíce zvýšit prastaré vědění, protože od něj se odvíjí zbytek. Zpočátku tedy budete biti jak žito a mockrát budete mít nutkání tu po****** hru odinstalovat, ale kdo vydrží, bude mu odměnou perk regenerace many, s nímž se hraní stane procházkou po molu s předváděčkou nadvlády hodné snad jen boha. Zkrátka budete nebohé orky kosit po stovkách. Není lepší zadostiučinění než sesílat na zástupy nepřátel ohnivé vlny, výbuchy ledu a deště meteorů. Pokud by vám opět činilo potíže nalézt učitele – hlavní mág Vengardu Karrypto je ta správná volba.

Trnitou cestu na vrchol vám usnadní umění alchymistické, kdy si sami namícháte desítky lektvarů na obnovu many a s pomocí nalezených svitků zažehnáte pár neřešitelných situací. U alchymie se mi vyplatilo neinvestovat zkušenostní body nabyté po levelu, ale pročítat všudypřítom-

PŘEHLED ÚTOKŮ

KLIKNUTÍ PRAVÝM TLAČÍTKEM MYŠI ➡ rychlý útok
KLIKNUTÍ LEVÝM TLAČÍTKEM MYŠI ➡ standardní útok
DRŽENÍ LEVÉHO TLAČÍTKA MYŠI ➡ mocný útok
DRŽENÍ PRAVÉHO TLAČÍTKA A KLIKNUTÍ LEVÝM TLAČÍTKEM ➡ rychlý útok z bloku
DRŽENÍ PRAVÉHO TLAČÍTKA, POTÉ DRŽENÍ LEVÉHO TLAČÍTKA ➡ zabití protivníka ležícího na zemi
DRŽENÍ PRAVÉHO TLAČÍTKA ➡ blok (při perku blokování kouzel lze takto blokovat i útočníkova kouzla, pokud máte mágskou hůl)

TOP3

STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

GOTHIC CZ NET

WWW.GOTHICZ.NET/INDEX.PHP?SEKCE=GOTHIC3

Jedna z našich nejlepších fan stránek o celé sérii Gothic, kde najdete téměř vše potřebné. Přes návody, mapy, utility ke stažení až po diskusní fórum a rozhovory s autory. Stránky jsou pravidelně aktualizované s nejnovějšími zprávami na Gothic scéně.

- Česky, častá a podrobná aktualizace, vše na jednom místě a přehledné
- Snad ani nejsou

GOTHIC RPG

WWW.GOTHIC-RPG.COM

Další česká fansite, která se dokonce pyšní přídomkem první. Slušivá grafika, spousta informací o celé sérii. Pokud jste něco nenalezli na Gothic CZ, zde to jistě najdete a opačně. Stránky jsou trochu jinak strukturované, což nemusí být na škodu. Každému vyhovuje něco jiného.

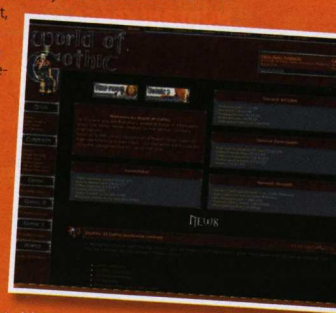
- Česky, design a přehlednost
- Zatím chybí download patchů a bonusů ke Gothicu III

WORLD OF GOTHIC

WWW.WORLDOFGOTHIC.COM

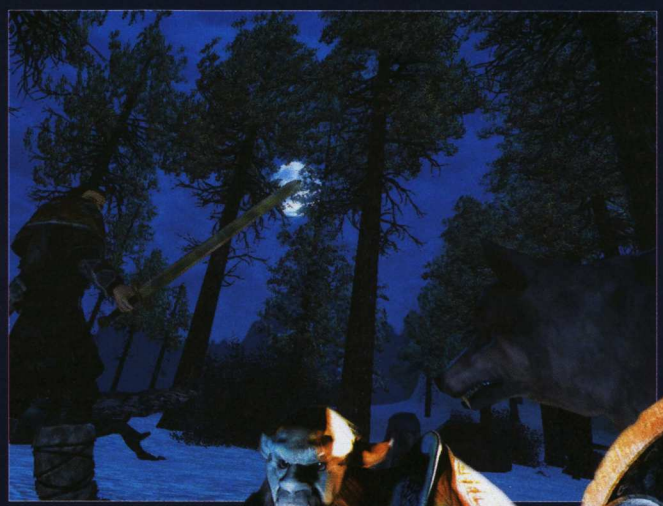
Mezinárodní fansite věnující se celé sérii. Najdete zde nejnovější downloady k vaší oblíbené hře. Skvělé mapy všech měst, ale jinak nic, co by se na českých stránkách neobjevilo. Není zas tak často a podrobně aktualizovaná jako tuzemské fansite.

- Nejnovější informace z celého světa, rozsáhlý download
- Není česky, chybí podrobná aktualizace



KAM SE JEŠTĚ PODÍVAT?

Za zhlédnutí stojí i diskusní fóra **forum.gothic-rpg.com**, **forum.gothicz.net**, kde můžete hojně diskutovat o svých postřezích, ale i problémech.



CESTA ČARODĚJE A BOJOVNÍKA

Po celé zemi je roztroušena řada bezejmenných zamčených truhel. Je úplně jedno, v jakém pořadí je nacházíte a otevíráte, obsahují však (a ve stejném pořadí) unikátní předměty. Ve hře jich najdete okolo čtyřiceti a některé opravdu stojí za to. Komu se nechce příliš hledat, mapy a popisy jsou ke stažení na **adrese: forum.gothicz.net/viewtopic.php?t=7230**.

OBJEVIL SE BUG A ZTRATILA SE VÁM NPC POSTAVA VE HŘE?

Hře se nevyhýbají bugy ani s posledním patchem (najdete na DVD). Pokud vám zmizí některá z postav (NPC) a nutně jí potřebujete něco odevzdat či s ní promluvit, doporučuji použít vývojářský „marvin" mod. Na herní obrazovce napíšete „marvin", což se potvrdí hláškou na obrazovce. Pak otevřete konzoli (tyldou – vlnovka pod Esc) a příkazem goto <jméno NPC> se k NPC přenesete. Pokud hra spadne, znamená to, že NPC ve hře již není. Zopakujte postup a příkazem spawn <jméno NPC> postavu znovu vyvoláte.

HUDEBNÍ KRÁSA

Gothic se stejně jako jiná fantasy RPG pyšní zajímavou hudební stránkou, a tak není divu, že je k dostání i speciální soundtrack se skladbami ze hry. Majitelé speciální edice se mohou do melodií, jež spoluvytvářela mimo jiné i bochumská filharmonie, zaposlouchat už nyní, ostatní nechť zamíří na **www.gothic3soundtrack.com**, kde je možné si kolekci 2 CD pořídit (stojí zhruba 16 eur). Na DVD vám nabízíme malou ochutnávku.

né stojany s knihami v každém městě. Jde takhle zvyšovat i prastaré vědění, ale stačit to nebude. S ním se pojí ještě jeden užitečný perk, díky němuž každý level dostanete bonusový dovednostní bod. Doporučuji!

Umění tichošlápka jsem nezkoušel, ale zřejmě půjde o cestu nejtěžší a přímé konfrontaci se tak jako tak při osvobozování měst nevyhnete. Odměnou pak snad bude pár orků, kteří budou mít jako poznávací znamení bouli na hlavě a prázdné kapsy. Z osobní zkušenosti dodám, že celkem zbytečný je perk na otvírání nemožně (rozuměj neskutečně dobře) zamčených truhel. Je jich pár a svitků, které to udělají za vás, se všude válí dostatek.

RŮZNÉ ZE SVĚTA

Samotné zvyšování života, many a výdrže lze provádět u soch bohů Innose a Beliara, které jsou snadno k nalezení. U nich se můžete také naučit kouzla spadající pod daného boha. Adanosova kouzla si můžete osvojit u některých druidů, pokud vás shledají hodnými. Nejmocnější kouzla ve hře se naučíte teprve za odměnu.

Inventář není nijak omezen, takže sbírejte dosyta, leč prodávejte uvážlivě. Může se stát, že prodáte předmět důležitý pro splnění úkolu a v případě ohnivých pohárů nebo Adanosových artefaktů může nastat pravé peklo při jejich zpětném získávání.

Na souboje neexistuje obecná rada platná pro všechny. Kdo sekne, ten vyhraje. Dávejte si pozor jen na větší smečky vlků, kteří snad jako jediní útočí hromadně. Ostatní potvory, ať je jich sebevíce, čekají, jak dopadne souboj s kolegou. Dost nebezpeční jsou trollové a obři. Daleko dosáhnou a mají velkou ránu, raději proto nechte promluvit kouzla nebo zbraně na dálku.

Nic moc neprozradím, když řeknu, že budete, stejně jako v případě prvního města, osvobozovat lidská obydlí od nadvlády skřetů. Tady pozor, protože jakmile osvobodíte první tři čtyři, vaše činy se po světě profláknou a orkové na vás budou útočit, jakmile vás ucítí. Lepší je nic neuspěchat, pěkně si vše prohlédnout, splnit si pár questíků, trochu zesílit a pak jim všem ukázat, kdo je tady pánem.

Cestování hodně usnadní systém run. Ke každé významnější lokaci existuje teleportační runa. Jakmile místo navštívíte a runu najdete, můžete se do něj následně kdykoli bez námahy přesunout. Někdy není jednoduché runu najít a ne vždy se válí někomu jen tak na stole. Kompletní seznam najdete na adrese: **www.gothicz.net/index.php?sekce=gothic3&document=predmety.teleporty** (na DVD se nachází mapa s vyznačenými lokacemi).

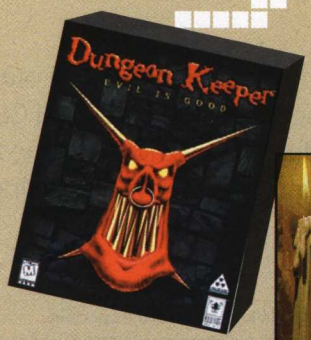
Rozšiřujících módů si zatím moc neužijete, jediným je paket podzimních textur (**www.gothicz.net/index.php?sekce=mod&document=autumnpack**). Uvidíme, zda nějaké módy budou následovat, když nás autoři neobšťastnili potřebnými nástroji, což je trochu škoda.

Celý svět je prošpikován spoustou prkotin, které vás pobaví, nebo vám usnadní život. Ať už je to opékání masa nad ohněm (konečně ne jen po jednom), broušení mečů, těžení rudy nebo kopání pokladů na zvláštních místech. Ale na co byste pak přicházeli, že?

Rovněž nelze než doporučit stažení podrobných map z: **forum.gothic-rpg.com/viewtopic.php?t=75,** usnadní vám mnohé trápení při hledání postav, předmětů a lokací (další mapy najdete na DVD).

nostalgie

DUNGEON KEEPER



Potemnělými kobkami se obezřetně plíží skupinka hrdinů. V čele statný rek zakovaný v brnění, jednou rukou máchající obouručním mečem. Za ním mrštná malá zlodějka v černé kápi, jdoucí po boku elfího lučištníka. Kordon uzavírá nabručený mág s dlouhým nemytým plnovousem. Ženou se za dobrodružstvím, zdejší podzemí prý ovládá temný lord, který vlastní neuvěřitelné poklady. Vše jde podle plánu, zlodějka bleskurychle odstraňuje pár pastí stojících v cestě a válečník ledabylými pohyby porcuje zdejší přerostlé krysy, zatímco z nich sličný elf dělá jehelníčky. Konečně došli k cíli – obrovským dřevěným vratům vedoucím do samého srdce kobek. Mág se sebejistě hrne do první řady, zatímco si pod vousy brumlá tajuplné zaříkávání. Prásk! Ohnivá koule, vylétlá z jeho rukou, mění překážku v hromadu hořících třísek.

Hrdinové obezřetně pozorují dýmající otvor. Šplích! Kyselinový plivanec proletí bývalou branou a mění neopatrného mága v ječící hromádku rozpouštějících se tkání. V okamžiku začnou z hlubin kobek proudit zástupy malých zrůdiček. Zbytek hrdinů se ihned vrhá do boje. Válečník mohutnými údery rázně ztenčuje proud nepřátel, elf chrlí šípy takřka nepřetržitě i zlodějka se ze stínů činí. Plesk, švih. Poslední démonek padá mrtvý k zemi. Je po všem. Ticho přerušuje jen unavené vydýchávání hrdinů. Klap, klap… Z dáli se blíží rytmický klapot. Je čím dál blíž. Náhle se v záplavě dýmu ze stále ještě doutnající brány objeví obrovský stín. Přerostlý rudý démon s dlouhými rohy a lehce furiantským šklebem vystoupí ze tmy a nonšalantně se opře o giganticky velkou kosu. Švih, švih, švih… Zatímco rohatý démon dělá z nezvaných návštěvníků jemné pyré, kobkami se ozývá ďábelský smích temného lorda. Váš.

Proč být hodný, když zlo je daleko zábavnější? Tak znělo krédo strategie Dungeon Keeper, dalšího nezapomenutelného díla z tvůrčího pera legendárního týmu Bullfrog. To, pokud náhodou netušíte, spoluzaložil mýty opředený designér Peter Molyneaux a z jejich dílny pochází pecky jako Populous, Magic Carpet, Syndicate či Theme Hospital. Dungeon Keeper vás postavil do role temného vládce, který se musí starat o své podzemní kobky. Postavit ubytování pro zhýralé pekelné zrůdy, zařídit jim jídlo, trénink, výplatu, propleskout líné impy, opevnit svoje sídlo, zabezpečit pastmi před neustále dotírajícími skupinkami hrdinů… to a ještě mnohem více.

Dungeon Keeper nestavěl jen na originálním nápadu, ale dokázal jej přetavit v neskutečně nápaditou a instantně hratelnou záležitost. Ovládání bylo naprosto intuitivní, díky pozvolně se objevujícím novým možnostem stereotyp neměl šanci. Co chvíli se objevovaly nové typy zrůdiček, které podle své moci pochopitelně vyžadovaly určitý luxus. Více místa k životu, větší příděl kuřat k jídlu, větší plat nebo třeba nutnost vybudovat knihovnu. Vy jako temný pán jste se museli neustále otáčet, aby právě vaše kobky byly největší a příšery nejmocnější.

I přes svou temnou podstatu se Dungeon Keeper ve své době disponoval nadmíru povedeným technickým zpracováním, díky kterému jste se dokonce mohli kdokoliv přepnout do pohledu libovolné potvory a prohlédnout si svoje dílo pěkně zblízka. Hra si zaslouženě vydobyla vysoké známky a úspěch u hráčů, který vyústil až ve tvorbu druhého dílu. Věčná škoda, že byl pro sérii posledním.

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Bullfrog Productions
[Rok vydání] 1997
[Kde sehnat] Bazar

PLATFORMY: PC

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Čím dál víc se oddává bezbřehé nářučí nostalgie

MARTIN KORMAN
Intel

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! V dnešním rozhovoru jsme zabrousili do sféry hardwaru, otázky jste totiž kladli Martinu Kormanovi, marketingovému manažerovi Intelu pro střední a východní Evropu.

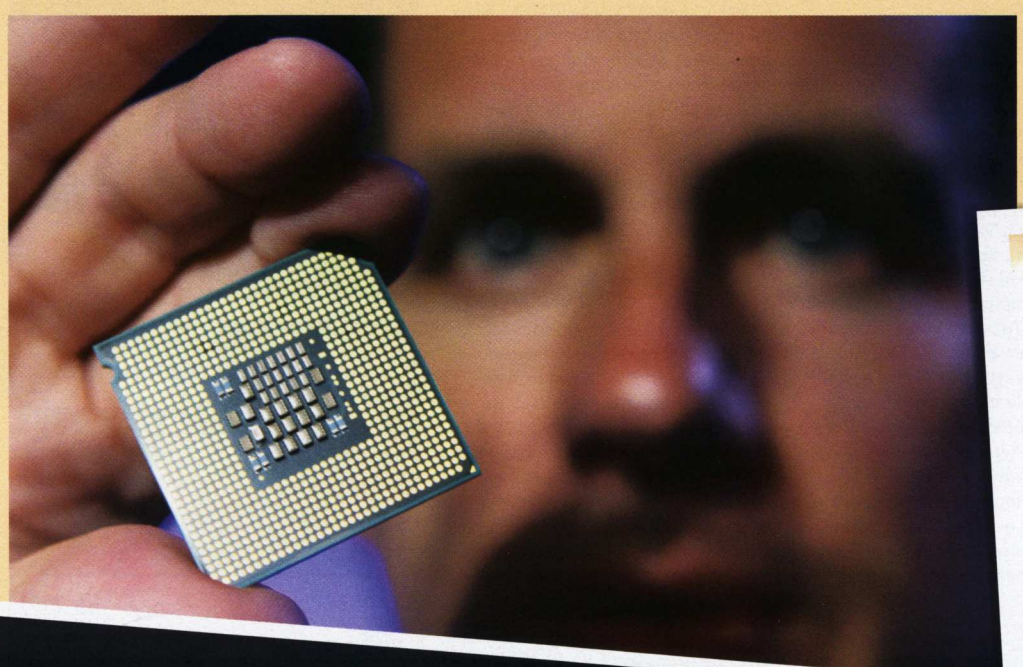
[?] Jste spokojeni se současnou pozicí Intelu v České republice?
[!] Hmm, tak som si myslel, že toto bude hlavne o hrách, ale nevadí.;-) Nechcem nič komentovať za Intel, ale ja osobne nemám v povahe byť s niečím spokojný. Nikdy nie je nič také dobré, aby sa to ešte nedalo zlepšovať. To isté platí aj o našej pozícii kdekoľvek, nielen v Českej republike. Ale treba povedať, že hlavne za posledného pol roka sa nám našu pozíciu podarilo ešte viac zlepšiť.

[?] Liší se nějak situace na trhu od dalších zemí střední a východní Evropy, které spravujete?
[!] Každá krajina má svoje špecifiká. Dokonca aj Slovensko, dakedy tak blízke Česku, je už dnes niekde inde. Všetko závisí hlavne od kúpnej sily obyvateľstva, ale aj mentality ľudí. Našťastie, z oboch hľadísk, Česi na tom nie sú v našom regióne vôbec zle...

[?] Lze už aktuální stav v zemích středních Evropy srovnávat se „západem" nebo používáte pro bývalý sovětský blok jiné marketingové strategie a metody?
[!] Situácia u nás je stále o dosť iná a môžem to ilustrovať na jednom príklade. Penetrácia počítačov v domácnostiach sa v krajinách EU alebo v Severnej Amerike pohybuje medzi 60 a 80 percentami. V Česku (a to je jedna z najvyspelejších krajín regiónu) je to ešte stále menej ako 30 %. Aj preto sa my musíme stále dosť veľa zameriavať na zákazníkov, ktorí doteraz počítač veľmi nepoužívali (ak vôbec), je to pre nás veľká časť trhu. Na západe je to zjavne trochu iné.

[?] Proč je v ČR poměr Intel vs. AMD mnohem méně příznivý než ve zbytku světa (horší je to pro vás snad jen v Polsku)?
[!] No, ja mám skôr opačné informácie (hlavne o tých Česku). Každopádne, ako regiónu sa nám darí. V rámci Inte-

KAŽDÁ KRAJINA MÁ SVOJE ŠPECIFIKÁ. DOKONCA AJ SLOVENSKO, DAKEDY TAK BLÍZKE ČESKU, JE UŽ DNES NIEKDE INDE



PROFIL OSOBNOSTI

I když doba, kdy rychlost procesoru ovlivňovala takřka vše – od prestiže uživatele mezi ostatními nadšenci po možnost spouštět nejnovější hry, je dávno pryč, málokdo nezná značku Intel, největšího výrobce procesorů na světě. Co může nabídnout hráčům? Je přechod k vícejádrovým procesorům opravdu nezbytností? I na to jste se ptali marketingového manažera Intelu pro střední a východní Evropu, Martina Kormana

Martin Korman se o distribuci a marketing produktů Intelu stará v oblasti, která zahrnuje 15 států včetně České republiky. Pro Intel pracuje od roku 1999, a než se ujal své současné funkce, zastával pozici obchodního manažera, odpovědného za rozvoj vztahů a tržeb s klíčovými obchodními řetězci. Martin Korman vystudoval Ekonomickou školu v Bratislavě (fakulta mezinárodního obchodu) a v roce 1999 získal rovněž titul MBA (Rochester Institu of Technology) ve státě New York.

telu vykazujeme najvyšší rast v predaji procesorov a napríklad aj notebookov, takže stav v Česku nepociťujem ako „menej priaznivý" :-)

[?] Většina lidí má Intel zařazený do škatulky „výrobce procesorů". Je možné kvantifikovat, jaký poměr obratu pro společnost v České republice představují procesory a zbylé produkty?
[!] Intel už dnes vyrába samozrejme oveľa viacej vecí, ako len procesory. Najznámejšie sú asi naše základné dosky alebo flash pamäte. Ale okrem nich robíme aj veľa sieťových a serverových komponentov, podporujeme výrobu notebookov u našich partnerov, máme aj divíziu, ktorá sa zaoberá investíciami do technologických firiem, atď. Ale z hľadiska obratu tvorí predaj procesorov stále jeho veľkú časť, a síce okolo 85 %.

[?] Mají gigantické společnosti jako Intel vůbec motivaci „zašlapat" své konkurenty úplně – není lepší nějakého ideálně stále slabšího mít a neřešit antimonopolní úřad?
[!] Ničiť konkurenciu nikdy nebolo našim cieľom. To by sme si ju nevytvárali v prvom rade (pre tých, čo poznajú históriu). Asi každý z vlastnej skúsenosti pozná, že pod tlakom sa pracuje lepšie. Ak človeka nič netlačí, prirodzene zlenivie, a to by sa asi stalo aj nám a v konečnom dôsledku viedlo k tomu, že by sa dáka konkurencia tak či tak objavila. Myslieť si ale, že vďaka tomu nemusíme riešiť monopolný úrad, je naivné. Napríklad včera som sa dozvedel, že kvôli žalobe, ktorú na nás nedávno AMD podalo, sme museli vygenerovať dokumenty, ktoré keby sa poskladali na seba, dosiahli by asi do 200km výšky ;-)

[?] Je pro váš větší hrozbou AMD nebo IBM?
[!] Oni pre nás nie sú hrozba, ale motivácia… :-)

[?] Zasadí se Intel o co nejrychlejší prosazování WiMAXu i v ČR? Hodně lidí tu přece jen dost nesmyslně používá Wi-Fi, rozmach WiMAXu se přímo nabízí…
[!] Intel sa snaží presadzovať WiMAX všade na svete. Situácia sa ale nedá priamo porovnávať s Wi-Fi, pretože to funguje v nechránenom pásme, kdežto frekvencie pre WiMAX sú vo väčšine krajín licencované. Situácia v Česku je podobná, ale napriek tomu je už dnes signálom pokrytých niekoľko desiatok miest (cez lokálne licencie). Väčšie rozšírenie ale stále závisí skôr na vláde a na tom, kedy bude ochotná toto pásmo uvoľniť (myslím, že momentálne je vyhradené pre armádu a telefónnych operátorov). Na Slovensku má už licenciu na WiMAX 5 firiem a 3 z nich od už od minulého roku poskytujú služby založené na tejto technológii.

[?] Proč by si měli běžní lidé pořizovat drahé vícejádrové procesory, když v testech jednoznačně vychází, že nárůst výkonu neodpovídá zvýšené ceně?
[!] Myslím, že v oblasti viacjadrových procesorov je stále trochu zmätok. Ja sa na to pozerám takto: Nárast výkonu týchto procesorov je v porovnaní s predchádzajúcou generáciou jednojadrových procesorov (Pentium 4 6xx) nepopierateľný. A nechápem, o akej zvýšenej cene hovoríte, pretože keď Intel uvádzal na trh Core 2 Duo procesory, cenovo ich posadil presne na úroveň ich predchodcov, takže cena je rovnaká. Inými slovami, zákazníci dostávajú oveľa lepšie procesory za rovnakú cenu. Tieto procesory už dnes poskytujú oveľa vyšší výkon, už dnes je na trhu veľké množstvo aplikácií, ktoré vedia pracovať s viacerými vláknami, a ich množstvo sa každý deň zvyšuje.

[?] Myslíte si, že se tento stav změní?
[!] Ako som už povedal, stav je podľa mňa úplne v poriadku. Zákazníci dostávajú lepšie procesory za menej peňazí. A k tým aplikáciám, dnes vie s viacerými vláknami pracovať Windows XP, niekoľko distribúcií Linuxu, mnoho multimediálnych aplikácii, ako napr. Windows Media Encoder, lame MP3 kodek, DivX, Adobe Photoshop, Corel Draw, profesionálne aplikácie CAD, aplikácie pre matematicko-fyzikálne výpočty, ale aj mnoho hier. A v neposlednej rade, aj bez optimalizovaných aplikácií využije dvojjadrové procesory každý z nás – alebo viete o niekom, komu na počítači beží iba jedna aplikácia?

[?] Podporuje Intel vývoj a optimalizaci her a softwaru pro více jader? Jakým způsobem? Existují už konkrétní výsledky takové spolupráce?
[!] Intel aktívne pracuje s vývojármi hier a podporuje ich rôznymi spôsobmi. Asi najlepší príklad toho, ako to potom vyzerá, bol ukazovaný na nedávnom IDF (vývojárska konferencia Intel Developer Forum). Remedy tam predvádzali demo z hry Alan Wake, ktorá by sa na trhu mala objaviť v polovici tohto roku. Vývojári zvolili celkom jednoduchý prístup k využitiu viacerých jadier a používajú každé z nich (dokážu využiť až 4) na niečo iné. Jedno napr. robí výpočty týkajúce sa fyzikálnych efektov, ďalšie sa zaoberá AI. Ale už dnes existuje veľa hier, ktoré vedia pracovať s viacerými vláknami, a patrí medzi ne UT, Q4, Half-Life 2, Black & White 2, FEAR, alebo v Ázii veľmi populárny Lineage II, takže práve hráči majú dobrý dôvod siahnuť po kvalitnom dvojjadrovom procesore.

[?] Počítáte s rozšířením čtyřjádrových procesorů mezi běžné uživatele, nebo zůstanou doménou nadšenců, profesionálů a serverů?
[!] Určite neplánujeme obmedzovať dostupnosť kvalít štvorjadrových procesorov na dáku konkrétnu skupinu zákazníkov. Už na jar uvidíte v našej ponuke ďalšie procesory v tejto kategórii, ktoré budú cenovo prístupnejšie hlavne pre skupinu bežných zákazníkov. A hlavne s tým, ako sa objavujú aplikácie využívajúce tieto procesory, stále viac ľudí bude po nich siahať.

[?] Na jakém počítači pracujete vy?
[!] Mám počítač s procesorom Core 2 Duo E6600, 2GB DDR2 pamäte a grafickou kartou s chipom Nvidia 7800GT. Sám som si ho poskladal, takže žiadna konkrétna značka.

[?] Budeme za pět let používat desetijádrové procesory s 10 GHz, nebo se objeví další nová „podstatná charakteristika"?
[!] Trend smerom k viacerým jadrám je dnes celkom zjavný a myslím, že sa ho tak skoro nezbavíme ;-) Veď nedávno Intel predstavil prototyp procesoru, ktorý mal na sebe 80 jadier. A už na budúci rok Intel predstaví procesory, ktoré nebudú mať z hľadiska jadier ďaleko k tomu, čo ste spomínal vo vašej otázke. Päťročný horizont je na moje znalosti trochu ďaleký, ale treba si uvedomiť, že súčasné procesory stále neposkytujú dostatok výkonu pre aplikácie, ktoré sú dnes možno tak trochu sci-fi (plynulé rozpoznávanie reči je stále ďaleko, učenie sa strojov, alebo dáky náznak umelej inteligencie podobne). A tak sa určite bude Intel, ale aj naša konkurencia snažiť zvyšovať výkon procesorov všetkými prostriedkami…

Z HĽADISKA OBRATU TVORÍ PREDAJ PROCESOROV STÁLE JEHO VEĽKÚ ČASŤ, A SÍCE OKOLO 85 %.

PŘÍŠTĚ:

LUKÁŠ VESELÝ
vedoucí projektu UFO: Afterlight

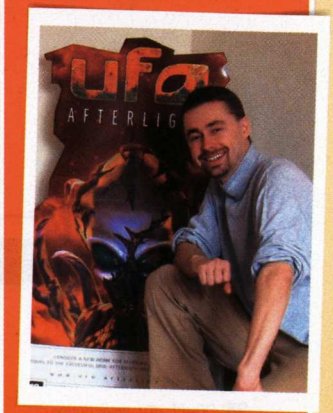
Známá česká strategická série UFO se aktuálně dočkala již třetího dílu (recenzi najdete v aktuálním Doupěti), podle kritiků však nejde o nastavovanou kaši, což potvrzují i dosavadní hodnocení. Proto jsme se rozhodli do dalšího Naostra pozvat Lukáše Veselého, vedoucího celého projektu.

Lukáš se narodil 19.1.1977 v Novém Městě na Moravě, jeho herní praxe je však spojena s Brnem, konkrétně se studiem Altar Interactive (později Altar Games), kde se podílel v pozici designéra nejen na všech dílech série UFO (v případě UFO: Afterlight pracoval jako vedoucí projektu), ale také na nedokončeném datadisku pro strategii Original War. Když zrovna nepracuje, rekreačně hraje deskové hry (počítačové už moc ne). Věnuje se také larpům, které se staly také tématem jeho diplomové práce na katedře psychologie.

Otázky můžete Lukáši Veselému posílat do **1. března 2007**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Martin Sláma. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

PTEJTE SE, NA CO CHCETE NA MAILU NAOSTRO@DOUPE.CZ!

TVŮRCE NEJLEPŠÍ OTÁZKY ZÍSKÁ PŘEDPLATNÉ



FREEHRY

WARZONE 2100

[ID] 115740 [Žánr] Strategie [Výrobce] Pumpking Studios [Velikost] 15,00 MB **8,5**

Postav strom, zasaď syna a zploď dům. Daným pořekadlem se řídí Warzone 2100. Hutná real-time strategie nabízí klasický koncept, kdy musíte vybudovat základnu, vytvořit co nejzdatnější armádu a zničit nepřítele. Pokud možno rychleji, než on zničí vás. Od freewarových vrstevníků se Warzone 2100 liší především možnostmi výroby jednotek. Jinými slovy máte naprosto volnou ruku a můžete kombinovat „cokoliv s čímkoliv". Máte-li k dispozici kanón a jednoduchý podvozek, stačí je spojit a získáte kanón na jednoduchém podvozku, tedy malý tank. Za zmínku též stojí velmi slušné grafické provedení a přítomnost multiplayeru.

HARMOTION

[ID] 115655 [Žánr] Arkáda [Výrobce] BP Games [Velikost] 15,60 MB **7,5**

Harmotion je ukázkovou vesmírnou střílečku, v níž při pohledu z ptačí perspektivy ovládáte po zuby ozbrojenou raketku. Nestřílíte však po mimozemských civilizacích, nýbrž po pestrobarevných kuličkách. Čím více jich postříláte, tím více máte práce s tím, abyste přežili. Harmotion si totiž bere příklad z legendární Pang. Zásahem kouli nezničíte, naopak ještě více ji posílíte. Rozdělí se totiž na dvě menší a ještě rychlejší tělesa, přičemž každé z nich se po sestřelení opět rozštěpí. Za několik minut už ani nebudete vědět, kde vám hlava stojí, a spíše než na střílení se zaměříte na všelijaké úhybné manévry. Zkrátka legrace na delší dobu.

ENEMY BOMBER BALLOONS

[ID] 115763 [Žánr] Akční [Výrobce] Bouncing Fox [Velikost] 6,02 MB **7,1**

Sestřelovali jste rádi na pouti balónky? Pokud jen přikyvujete hlavou, vyzkoušejte Enemy Bomber Balloons. Namísto pušky ale dostanete rovnou celý kanón. Shůry padají nepřátelské vzducholodě nebo balóny a shazují nebezpečné bomby. Nejenže se jim musíte vyhýbat, měli byste se rovněž postarat i o jejich naprostou likvidaci. Čas od času se objeví i bonus v podobě vylepšené zbraně či opravárenského balíčku. Přestože se v podstatě pohybujete jen zprava doleva (a neustále držíte tlačítko pro střelbu), Enemy Bomber Balloons hned tak rychle neomrzí. A to zejména díky stupňující se obtížnosti.

NEJLEPŠÍ FREEWARE HRY ROKU 2006

Redaktoři serveru FreeHry.cz jako každý rok připravili pro čtenáře závěrečné bilancování s výčtem nejlepších freewarových her. Porota vybírala podle několika kritérií (hodnocení, oblíbenost, počet stažení atd.) v následujících kategoriích: akční, adventury, logické, mobilní a PDA, strategie, RPG, sportovní a simulátory. A výsledek?

AKČNÍ HRY

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[Výrobce] **Mac Doc Software**
[Velikost] **270,08 MB**

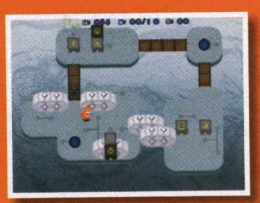
Přestože samotný Return to Castle Wolfenstein není freewarovým projektem, jeho multiplayerová odnož, k jejímuž spuštění nepotřebujete originální hru, je zcela zdarma. A možná i proto se okamžitě zařadila na výsluní.

ADVENTURY

EYE OF THE KRAKEN
[Výrobce] **Warsow**
[Velikost] **77,01 MB**

Strhující příběh, skvělá grafika a vynikající hratelnost. To jsou hlavní ingredience původně komerční a dnes již volně širitelné adventury Eye of the Kraken. Od redaktorů serveru FreeHry.cz si vysloužila jedno z nejlepších hodnocení.

LOGICKÉ



FUNKI
[Výrobce] **Hivos**
[Velikost] **3,90 MB**

Máte-li v oblibě fenomenální Lemmings, pak jistě nepohrdnete propracovanou náhražkou. Ve Funki nejenže ovládáte nezbedné kuličky, navíc se musíte vypořádat s ještě pekelnějšími nástrahami.

STRATEGIE

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR
[Výrobce] **Matrix Games**
[Velikost] **425,17 MB**

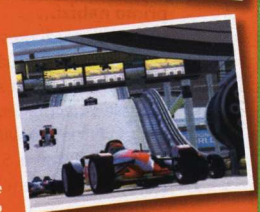
Další z řady dříve prodávaných a nyní volně stažitelných her obsadila pomyslný trůn. Tentokráte kategorii strategií vyhrála válečná Steel Panthers: World at War, kterou si oblíbí zejména ostřílení bojovníci.

RPG

THE ELDER SCROLLS ARENA
[Výrobce] **Bethesda**
[Velikost] **8,75 MB**

The Elder Scrolls je v žánru RPG pojmem s velkým P. Pilotní díl Arena poslali autoři do světa se štítkem freeware teprve nedávno. Ale i za tak krátkou dobu si titul znovu získal obdiv mnoha hráčů.

SPORTOVNÍ A SIMULÁTORY



TRACKMANIA NATIONS
[Výrobce] **Nadeo**
[Velikost] **272,55 MB**

Ryze onlinová závodní hra vás zavede na kuriózními tratěmi přeplněný stadion. Své síly budete měřit s lidmi z celého světa. Bojovat o prvenství můžete ve své formuli nejen jako jedinec, ale i jako reprezentant zvolené země.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Každý den musí řídit chod vesmíru

MOBILNÍ HRY

STRANDED

Propadli jste televiznímu seriálu Ztraceni? Máte rádi do detailů propracované adventury? Pokud odpovíte alespoň jednou ano, nemůžete nezkusit hru Stranded. Vývojáři se inspirovali osudem seriálových Ztracených trosečníků, kteří odhalují tajemství ostrova, a proto ve Stranded najdete spoustu podobných prvků. Už jen příběh: Šest navzájem cizích lidí, jimiž jsou samozvaný šéf Ian, jeho obdivovatelka Emily s dcerkou Stephi, Isabelle, Mike a hlavní hrdina Mark, ztroskotá na neznámém ostrově a jejich hlavní snahou pochopitelně je dostat se z něj co nejdřív pryč. Samozřejmě přitom musí odolat nástrahám, postarat se o sebe a současně vyřešit skrytá tajemství a záhady podivného ostrova.

Do hry jste vtaženi prostřednictvím tajemného Markova snu, z něhož procitne už jako trosečník na neznámém ostrově. Po několika úvodních seznamovacích dialozích se rovnou vrhnete do tvrdé práce – musíte postavit tábor, rozdělat oheň, utrhnout či ulovit něco k jídlu, prozkoumat okolí apod. A budete se také muset smířit s tím, že z party trosečníků budete pracovat daleko nejvíc. Průběžně přibývají další úkoly, jako například sehnání dřeva na stavbu voru a udržování ohně, založení zahrádky či zajištění lékárny, a kromě tajemství ostrova musíte řešit i problémy a záhady přímo v táboře, třeba krádež jediného nože. Při průzkumu mimo tábor objevíte domorodce, kteří vám za drobné či větší protislužby prodají užitečné předměty a hlavně pomohou při řešení záhady ostrova.

Kvalitní příběh doprovází neméně povedené grafické zpracování se sympatickými pestrými animacemi i dobrým využitím obrazovky pro všechny potřebné informace. Nezklamou ani doprovodné zvuky a melodie, na rozdíl od řady jiných her je vydržíte poslouchat klidně celou hru – jsou docela pestré a hned tak neomrzí. Také s ovládáním nebudete mít problém, stačí vám jen joystick nebo vícesměrové tlačítko mobilu (případně směrové klávesy) a dvě funkční tlačítka pro vstup do menu a do inventáře s přehledem nalezených předmětů, seznamem úkolů či mapou ostrova. Pouze jediná charakteristika hry může být pro někoho překážkou – anglické prostředí.

[Žánr] Adventura [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Glu Mobile, www.glu.com [Cena] 59 Kč [Zdroj] T-Mobile, www.t-zones.cz [EN]

8,3

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

CAESAR

Stejně jako na počítači se i v mobilu můžete stát všemocným Césarem ve stejnojmenné javové verzi budovatelské strategie. Vivendi Games se inspiroval nejen počítačovým Caesarem, ale také populárními Townsmeny, z nichž převzal herní princip. Jak už to tak ve strategiích bývá, musíte se i tentokrát vyšplhat z podřadného místa až na post nejvyššího vládce vybudováním fungujícího impéria. Základem je stavba vesnic se spoustou různých budov (např. tržiště, lázní, strážní věže, školy či parku), každá má svou jedinečnou funkci a musí být spojena s centrem. Když nemáte některou z důležitých budov, poddaní to dají najevo protesty nebo rovnou odchodem z provincie, lze dokonce rozhněvat i bohy. Někdy vám může budovy navíc zničit nájezd nepřítele, naštěstí mu můžete oplatit stejnou mincí. Dobrou hratelnost i děj trochu kazí méně přehledná grafika, v níž se občas můžete ztratit. Kampaň se dá dohrát zhruba během čtyř hodin.

[Žánr] Budovatelská strategie [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Vivendi Games Mobile, www.vivendi.com [Cena] 79 Kč [Zdroj] Redboss, www.redboss.cz [EN]

7,1

SHERLOCK HOLMES – THE SILVER EARRING

Zdá-li se vám, že vaše šedé mozkové buňky příliš dlouho zahálí, můžete si je procvičit v náročné logické detektivní hře, v níž se na chvíli stanete jedním z nejslavnějších detektivů, samotným Sherlockem Holmesem. V dobovém prostředí Anglie 19. století se v doprovodu doktora Watsona zúčastníte jednoho slavnostního projevu, který ovšem místo nudného proslovu přinese mrtvolu hlavního řečníka Bromsbyho. A protože víte, že vrah je stále v domě, stačí ho jen najít a usvědčit. Hra nabízí netradiční audiovizuální zpracování, kdy herní lokace představují pouze jednotlivé obrázky bez animací. To však nijak nesnižuje hratelnost, naopak si rychle zvyknete na přehlednější hru a můžete se plně věnovat doprovodným textům, které jsou ve hře tím hlavním, spolu se spojováním nalezených předmětů, vyslýcháním osob apod. Škoda, že úplně chybí zvuky, ale aspoň můžete v klidu přemýšlet. Hra nepotěší neangličtináře, protože ti se bez rozsáhlé slovní zásoby ve hře moc daleko nedostanou.

[Žánr] Logická adventura [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] FrogWares, www.frogwares.com [Cena] 79 Kč [Zdroj] Play Mobil, www.playmobil.cz [EN]

7,5

HRÁČŮV RÁDCE

Jak by asi vypadal herní průmysl v situaci, kdyby byl omezen pouze na nejjednodušší geometrické tvary? Na tuto otázku odpovídá šestice titulů, jejichž design je tvořen většinou pouze z kostiček a kuliček. Připravte se na světy, v nichž vládu pevně ve svých rukou třímají pravé úhly a pravidelné tvary!

KOSTIČKY A KULIČKY

LEGO STAR WARS

Spojit stavebnici Lego a jednu z nejúspěšnějších filmových sérií v počítačovou hru? Zprvu šílený, v jádru však geniální nápad. Lego Star Wars se v obou ze svých inkarnací postaralo o příjemné překvapení pro hráče a vysoké prodeje pro samotné tvůrce. Infantilní grafika, osobitá hudba a především perfektní hratelnost si u desítek hráčů vysloužila uznaní, které jistě brzy zúročí třetí díl.

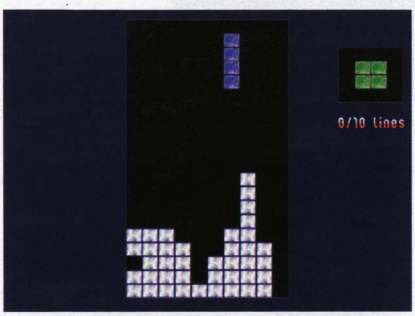
infantilní grafika, skvělá hudba, jednoduché ovládání
minimum novinek, místy složité

[Platforma] PC, PS2, Xbox, GC, GB **[Žánr]** Akční arkáda **[Rok vydání]** 2005 **[Cena]** 249 Kč

TIP

TETRIS

Princip hříčky zvané Tetris nemusíme představovat snad ani nejzarytějšímu odpůrci her. Alexej Pajitnov, legenda herního průmyslu, stvořil Tetris před více než dvaceti lety a za tu dobu se jeho dílo stihlo stát nejslavnější počítačovou hrou vůbec. V současné době je na internetu k nalezení nespočet amatérských kopií nejrůznějších principů i zpracování. Stačí jen hledat.



nikdy nekončící hratelnost, pro hráče každého věku
grafika?

[Platforma] K vidění všude **[Žánr]** Logická **[Rok vydání]** 1985 **[Cena]** Freeware

TIP

BIONICLE HEROES

Zatímco Lego Star Wars je určeno spíše pro mladší publikum, Bionicle Heroes vsází na starší kategorie. Jedná se o ryze akční titul, kde se to vybuchujícími kostičkami jen hemží. Temný a tuctový příběh zavede hráče na ostrov Mata Nui, jemuž hrozí zkáza. Bionicle Heroes se vyznačuje pěknou grafikou a přímo excelentní hudbou, nicméně v otázce hratelnosti dvakrát nezáří. Pro milovníky Lega je však povinností!

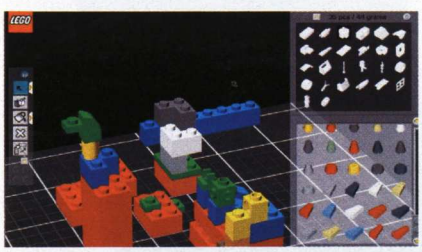
vizuální stránka, stylová hudba
průměrná hratelnost, nepovedená kamera, příběh

[Platforma] PC, PS2, GC, DS, Xbox **[Žánr]** Akční arkáda **[Rok vydání]** 2006 **[Cena]** 799 Kč

TIP

LEGO DIGITAL DESIGNER

Na Lego.com existuje možnost objednávat si kostičky Lego už dlouhá léta, ale její skutečné zúročení se zjevilo teprve nedávno. Program Lego Digital Designer slouží pro navrhování jakýchkoliv předmětů ze zmíněné stavebnice. Zaujatý uživatel poté výtvor uploaduje, stránky vygenerují počet kostiček a jejich cenu, navrhnou si krabici, kterou si můžete nechat zaslat až do domu. Ideální dárek pro nejmenší, co myslíte?



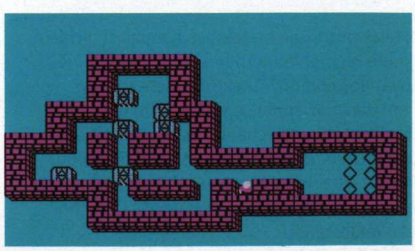
jednoduchost, možnost zakoupení svého výtvoru
vyšší cena, neposílá se do České republiky

[Platforma] PC **[Žánr]** Online stavebnice **[Rok vydání]** 2006 **[Cena]** Dle objednávky

TIP

SOKOBAN

Tradiční japonská hra Sokoban stojí u nás v pozadí legendy Tetris, ale své místo v herním světě si drží po více než dvě desetiletí. Vaším úkolem je pomocí skladníka úspěšně a bezchybně složit připravené bedýnky na určené místo. S postupem času bedýnek přibývá, zvyšuje se obtížnost a také požadavky na hráče. Komu ukápla nostalgická slza, může bez váhání stahovat – na internetu jsou k nalezení desítky freewarových kopií.



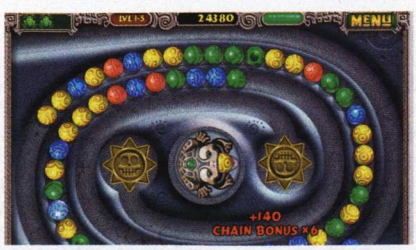
klasika, která stojí za vyzkoušení
postupem času opravdu hodně obtížné

[Platforma] PC **[Žánr]** Logická **[Rok vydání]** 1980 **[Cena]** Freeware

TIP

ZUMA

Říkají vám něco jména Atlantis či Luxor? Hemží se to v nich kuličkami, ale jejich základní kámen nese jiný název. Byla jím Zuma – logická a nesmírně návyková arkáda od PopCap Games. Hráč zde v kůži žáby vystřeluje různobarevné kuličky, které posléze mezi sebou spojuje minimálně do trojic, následkem čehož prasknou. Možná jednoduchý princip, leč dosud jeden z nepřekonaných.



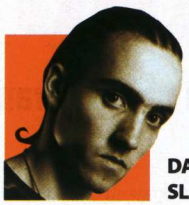
originální nápad, hratelnost
časem stereotypní

[Platforma] PC **[Žánr]** Logická **[Rok vydání]** 2003 **[Cena]** 20 $ (asi 500 Kč)

TIP

Ladislav Nosáčovec, stálý spolupracovník Doupěte
Pro nedostatek sněhu letos vynechal zimní spánek

BLOG
ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV



DAVID SLÁMA

JAK GRAFIKA URČUJE POPULÁRNÍ HERNÍ ŽÁNRY

Před pár dny jsem dělal pořádek mezi starými hrami a narazil na dva kousky, které jsem vzápětí prostě musel nainstalovat a zahrát si. Shodou okolností šlo o dvě point-and-click adventury, konkrétně Broken Sword a The Longest Journey. A přišel jsem na zvláštní věc. Jako hráči můžeme být cool a tvrdit, že grafika není důležitá, jde přece především o hratelnost. Je to pravda, ale komu z nás se bude chtít trávit hodiny nad hrou, která vypadá hnusně? Grafika nemusí být hyperrealistická a dokonalá, stačí, když bude stylová a pěkná.

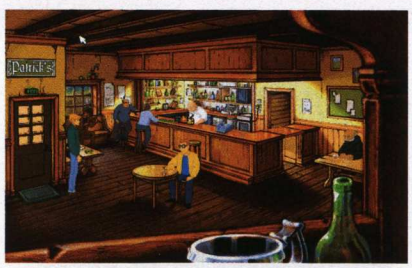
The Longest Journey je stará už sedm let, Broken Sword dokonce jedenáct. Přesto tyhle hry i dnes vypadají perfektně. Může za to zpracování – 2D kreslená prostředí mají jednu výhodu: pracujete s obrázkem, můžete na něm tedy mít tolik detailů, kolik jen chcete. Z tohoto jednoduchého faktu těžil například Harbinger – 2D sci-fi diablovka z roku 2003. A tak mě napadlo, jestli za úspěch rozličných žánrů nakonec částečně nemůže grafika. Ta grafika, u které se většina hráčů tváří, že na ni nedá.

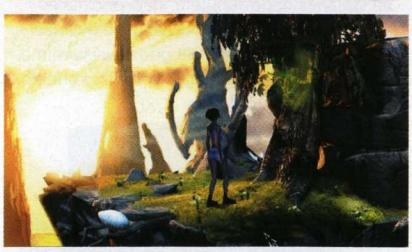
Ve své době byly adventury bezesporu nejlépe vypadající hry – malovaným prostředím se nemohlo nic vyrovnat. První opravdu 3D engine přišel od id Software v Quakovi ve stejném roce, v němž byl vydán Broken Sword. A zatímco v 3D akci bylo vše příšerně kostičkované a hranaté, lokace v adventuře překypovaly detaily, jaké 3D enginy mají problém vykreslit ještě dnes (tedy ony by to zvládly, ale s nesplnitelnými nároky na výkon počítačů).

To mě přivedlo na myšlenku, že adventury nebývaly tak oblíbené jen proto, že bylo víc času číst dlouhé dialogy a řešit složité hádanky, ale také třeba z toho důvodu, že lépe vypadající hry prostě nebyly. S postupem času a rostoucím výkonem PC začaly 3D hry vypadat lépe a lépe. Pamatuju si, jak jsem proklínal Blizzard, když se rozhodl udělat Warcraft 3 ve 3D – a první screeny opravdu vypadaly nevábně. Výsledek je ale parádní a nijak nezkazil atmosféru „komiksové" strategie. Trojrozměrné hry začínaly vypadat lépe a strhávaly na sebe stále více pozornosti.

Ve 2D ovšem bylo dosaženo vrcholu, styl se okoukal a tvůrci nemohli nabídnout nic nového. Někteří to přesto zkusili. Atlantis (1997) z vlastního pohledu a překrásnou grafikou, plně 3D a neuvěřitelně stylové Grim Fandango (1998) byly labutí písně adventur. Přes snahu tvůrců se do popředí dostávaly nové žánry a dnes už se čistokrevným adventurám profesionálně nevěnuje skoro nikdo.

Zajímavé jsou i pokusy o záchranu žánru pomocí kombinací s žánrem jiným. Vznikají tak akční adventury, akční RPG… (je akce tak nezbytnou součástí her?). Ale pro koho vlastně? Ortodoxní příznivci žánru nad ústupky masám ohrnou nos, masy si raději zahrají něco čistě akčního, než aby u hraní řešily nějaké hádanky. Můžeme tedy zkusit předpokládat, že jakmile herní žánr nemá graficky co nabídnout, půjde to s ním s kopce. Těším se na nové trendy grafiky a herní žánry, které z toho vytěží nejvíc.





HRAJEME SI S POČASÍM A SOUTĚŽÍME O PŘEDPLATNÉ

SOUTĚŽ POKRAČUJE

Počasí má smysl pro humor. Dokonalý. Znechucen neexistencí zimy věnuji tomuto tématu část minulého Blogu, a dokonce vymyslím tematickou soutěž… jenže lednové Doupátko se dostává na pulty zrovna v době, kdy napadly tuny sněhu a začalo mrznout. No snad i tato kratochvíle odkazuje na nesmyslné počasí letošní zimy – konec konců když píšu tyto řádky, venku je sice pod mrakem, ale sucho a docela teplo, prostě únor 2007.

A tak do redakce přicházejí vaše příspěvky do soutěže, a jelikož nám zpříjemňují chvíle, kdy se zrovna nehraje a nepracuje, rozhodl jsem se soutěž natáhnout: své příspěvky můžete posílat do 1. 3. a v dalším Doupěti vyhlásím šťastného výherce dvouletého předplatného Doupěte. Pro pořádek si zopakujeme pravidla.

Do zmiňovaného data zašlete na moji adresu david.slama@doupe.cz (do předmětu napište „soutěž") svůj vlastní originální literární výtvor o prakticky libovolném rozsahu (ale šetřete mě :-)). Já pak v dalším Blogu vyhlásím jeden nejlepší umělecký kousek (takže se snažte) a jeho autora odměním dvouletým předplatným našeho časopisu a jedním exkluzivním výtiskem podepsaným redakcí.

Váš literární kousek může být povídka, úvaha, fejeton, básnička nebo klidně epos, prostě cokoli. Tematicky by se měl týkat počasí, konkrétněji nepovedené zimy, a měl by se dotknout i her, případně Doupátka. Fantazii se meze nekladou, klidně můžete dílko doplnit naskenovanými obrázky, nazpívanými vlastními melodiemi a čímkoli podobným.

HARDWARE NEWS

Pekelně přetaktovaná karta

Pod kostrbatou zkratkou GS GLH (Golden Sample a Goes Like Hell) skrývá Gainward své oproti specifikacím nVidie nejvíce přetaktované grafické karty. GeForce 7300 GT s tímto označením není výjimkou. Její zaručené takty 500/1 200 MHz ji s dalším prostorem pro zvýšení pomocí dodávaného programu ExperTool řadí společně s podobnou kartou od Inno3D na špičku pelotonu celé série 7300. Karta s takovými takty bezpečně výkonnostně překoná běžnou GeForce 7600 GS, alespoň ve hrách náročných na propustnost paměti.

[grafická karta]
GAINWARD GEFORCE 7300 GT 256 MB GS GLH
cena 3 300 Kč
www.gainward.de

Druhý výstřel z Aurory

Velmi povedená hliníková skříň Gigabyte Aurora se dočkala nové generace. Tou je Aurora 3D 570, která má nyní agresivnější vzhled, větší rozměry a stejně jako předchozí model je v základu osazena třemi tichými 120mm větráky. Skříň je již od výroby předpřipravena na montáž vodního chlazení 3D Galaxy II.

[hliníková skříň]
GIGABYTE AURORA 3D 570
cena 4 283 Kč
www.gigabyte.cz

Pro hráče to nejlepší

Další přírůstek do rodiny Republic of Gamers představuje deska Striker Extreme. Jejím srdcem je moderní čipová sada nVidia nForce 680i SLI, které se nevyhnula podpora až čtyřjádrových procesorů Intel. Na LCD panelu mezi výstupními konektory jsou zobrazovány názvy jednotlivých bootovacích procesů. Nepřehlédnutelné je i masivní chlazení čipsetu a napájecích obvodů pomocí trubiček heatpipe.

[základní deska]
ASUS STRIKER EXTREME
předpokládaná cena 7 500 Kč
www.asus.com.tw

Revoluční telefon

Jeden z nejutajovanějších a také nejočekávanějších produktů je konečně tady. Mobilní telefon Apple iPhone kombinuje iPod s dotykovou širokoúhlou obrazovkou a pokročilý telefon s operačním systémem. Grafické prostředí je mnohem hezčí, než na jaké jsme u mobilních telefonů zvyklí, Evropané budou zklamáni podporou jen GSM a EDGE, telefon nezvládá 3G sítě a dokonce ani MMS zprávy. Umí ale Wi-Fi, Bluetooth a má 2Mp fotoaparát. K nám by se měl dostat až koncem roku, v USA bude od června výhradně v nabídce operátora Cingular za dotovanou cenu 499 dolarů (dvouletá smlouva).

[mobilní telefon]
APPLE IPHONE
Cena: 20 000 Kč
www.apple.com

Dobíjí i přehrává

Podle obrázku to vypadá, že reproduktory Logitech X-240 jsou jen jedním z miliónů doplňků pro hudební přehrávač iPod. X-240 ale nabízí univerzální připojení také pro Microsoft Zune nebo mobilní telefony. Když zrovna stojánek nepotřebujete, stačí podstavec zacvaknout a kolíbku používat jako ovládací centrum reproduktorů. Na podstavci je mimo nastavování hlasitosti také vypínač a konektor pro připojení sluchátek.

[reproduktory]
LOGITECH X-240
cena 1 399 Kč
www.logitech.com

Dotykový hubeňour

Na podzim představil Samsung MP3 přehrávač K5 s vestavěnými výsuvnými reproduktory. Nyní na začátku roku k němu přibývá varianta K3 bez reproduktorů. Díky tomu se přehrávač ztenčil na sedm milimetrů, zachován ale zůstal barevný OLED displej a ovládání prosvětlenými dotykovými tlačítky. Přehrávač K3 bude dostupný v kapacitách od 2 do 8 GB, přičemž ceny ještě nejsou stanoveny. Měly by být ale pod úrovní reproduktory vybaveného modelu K5.

[MP3 přehrávač]
SAMSUNG K3
cena od 3 990 Kč
www.samsung.com

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

TEST: MICROSOFT XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL

NÁŘADÍ PRO OPRAVDOVÉ ZÁVODNÍKY

INFO

[Kategorie] Volant
[Výrobce] Microsoft
[Distributor v ČR] Microsoft
[Homepage] www.xbox.com/en-US/hardware/x/xbox360wirelessracingwheel/
[Cena] přibližně 3 500 Kč

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Čím dál víc se oddává bezbřehé náruči nostalgie

Každý správný řemeslník vám řekne, že když chcete dělat něco pořádně, musíte k tomu mít správné nářadí. To samé platí také pro hráče. Žádný virtuální bojovník se neobejde bez kvalitního gamepadu, virtuální letci musí svírat řádný knipl a závodník bez volantu je jak redaktor Doupěte bez autoráků. Tedy nasuchu. Naštěstí Microsoft na svoje milovníky čtyř kol myslí a uvedl na trh bezdrátový volant. Už samotná krabice, ve které si zařízení donesete, vás dokáže přesvědčit o vysoké kvalitě produktu. Následné rozbalování vás utvrdí v tom, že „tohle" asi balili experti na origami. Po vyřešení hádanky s požadavkem na 18+ inteligenci můžete před sebe vyrovnat celý obsah balení, kterým je:

- Xbox 360 bezdrátový volant
- pedály
- klips na připevnění volantu ke stolu
- A/C napájecí adaptér
- kabel na propojení volantu s pedály
- tužkové baterie
- dokumentace
- hra Project Gotham Racing 3 (verze upravená pro force feedback)

Dílenské a vizuální zpracování je na prvotřídní úrovni a ukazuje um Microsoftu i v oddělení příslušenství. Volant má robustní základnu, jejíž spodní část je tvarovaná na pohodlné usazení na stehnech/kolenech. Průměr věnce volantu činí zhruba 25 centimetrů, jedná se tudíž spíše o menší typ. Volantem se dá točit v rozmezí asi 240 stupňů, což by mělo být dostatečné. Rozložení ovládacích prvků nemá chybu. Přímo v centru volantu trůní tlačítko Xbox Guide, na obou stranách vedle něj najdete tlačítka Start/Select. Klasický směrový kříž je nalevo, tlačítka A, B, X, Z napravo a není problém na ně palcem dosáhnout. To samé platí i pro řadicí páčky ve stylu formule 1, které vlastně suplují tlačítka RB a LB. Samotný věnec volantu je zhruba ze tří čtvrtin pokryt tvrdou gumou, na které za žádných okolností ruce neuklouznou, spodní část je stylově seříznuta.

Na základně volantu ještě najdete synchronizační tlačítko, LEDku, konektor na headset a v zadní části konektory na připojení pedálů a napájení. Volant sice lze napájet dvěma tužkovými bateriemi, ale s nimi zvládá pouze funkci rumble, tedy vibrace slabé jako v klasickém joypadu. Pokud si chcete užít force feedback neboli zpětnou odezvu, bez externího napájení se neobejdete. Volant můžete mít položený jen tak na kolenou, nebo se dá pomocí speciálního klipsu připevnit ke stolu. I když je klips celoplastový, na první pohled je vidět, že se jedná o zatraceně masivní záležitost. Při opravdu divoké jízdě byste se spíš měli obávat toho, že si utrhnete desku stolu. Pedály se připojují do základny volantu klasickým síťovým kabelem (nekříženým), který je dostatečně dlouhý pro hráče libovolného vzrůstu. Jak plyn, tak brzda mají dle mého pocitu dostatečný zdvih i tvrdost pružiny, ale podobné hodnocení je vždy subjektivní. Jistě však oceníte speciální prostor na paty, díky čemuž vám pedálová část nemá šanci uklouznout, přestože ji nezapřete.

Ovládače na volant najdete na přiloženém disku se hrou Project Gotham Racing 3 a měli byste jej vložit do mechaniky před připojením volantu. Samotná instalace je pak triviální záležitost. Dojmy z hraní s volantem máme perfektní. Zpětná odezva je dostatečně silná a přesná a dává závodění nový pocit i přesto, že je PGR3 častým hostem vaší mechaniky.

Za určitou nevýhodu lze považovat slabou podporu force feedback ze strany herních titulů, kromě PRG3 si zpětné odezvy užijete pouze v NFS: Carbon a Test Drive Unlimited. Pochopitelně jej bude podporovat také chystaná Forza 2, která je zároveň nejideálnější volbou pro volant. Ostatní tři arkádové záležitosti se profilují jako příjemné zpestření před příchodem skutečného simulátoru. Další nevýhodou se může stát cena okolo 3 500 Kč, která není nejnižší.

VERDIKT

9,2
celkové hodnocení

Kvalitní zpracování
Silný force feedback
Přiložený PGR 3

Vyšší cena
Do příchodu Forzy 2 jej nevyužijete naplno
Podpora force feedbacku jen u několika her

Microsoft Xbox 360 Wireless Racing Wheel je ideálním kouskem pro všechny milovníky virtuálního závodění. Vysoká kvalita je ovšem přirozeně zdůrazněna i vyšší cenou.

TEST: HP L2045W

20 PALCŮ PRO MILOVNÍKY ŠIROKÝCH PLÁNÍ

INFO

[Kategorie] 20" LCD panel
[Výrobce] Hewlett-Packard, Praha
[Homepage] www.hp.cz
[Cena] 8 980 Kč

úhlopříčka: 20" • typ displeje: TN + film • pozorovací úhel (H/V): 160°/140° • horizontální/vertikální frekvence: 24–93 kHz/50–76 Hz • počet barev: 16,2 mil • maximální rozlišení: 1 680 × 1 050 bodů • velikost bodu: 0,258 mm • udávaná životnost podsvícení: – • vstupy: 1× DVI-D, 1× D-Sub • udávaná odezva: 5 ms (šedá–šedá) • kontrast: 600:1 • jas: 300 cd/m² • spotřeba: 60/2 W • hmotnost s podstavcem: 7,8 kg • rozměry (v × š × h): 471 × 479 × 223 mm • otáčení obrazu: ano • reproduktory: ne • výstup na sluchátka: ne • USB rozbočovač: ano (2 konektory) • čtečka paměťových karet: ne • příslušenství: napájecí kabel, 1× kabel D-Sub, USB kabel, CD s ovladači, manuál

Společnost HP se zřejmě rozhodla ničit konkurenci velmi dobrým poměrem cena/výkon. Za velmi přijatelnou cenu nabízí dobře vybavený panel L2045w s DVI i D-Sub vstupem, USB rozbočovačem a možností otočení panelu na výšku.

Samotný panel je postaven na technologii TN + film, která si v tomto případě vybrala daň v podobě trochu horšího podání barev i jasu s kontrastem. To se projevuje zejména u tmavých odstínů, kde se již detaily slévají. Ještě horší jsou pozorovací úhly, zejména vertikální. Zde docházelo při pohledu zespodu i k inverzi barev. Pokud máte panel otočen na šířku, příliš to nevadí. Po otočení na výšku ale rázem ztratíte reálné barvy i při mírném vychýlení hlavy na pravou stranu.

Rychlá odezva, slabší podsvícení

Naopak nadprůměrně je na tom panel po stránce odezvy, takže se sledováním filmů nebo hraním her nebudete mít žádné problémy. Panel si vedl velmi dobře téměř ve všech přechodech, slabšího průměru dosáhl jen u přechodu bílá–šedá (255–127). Zde se odezva pohybovala téměř na dvojnásobku ostatních měření. Podsvícení již tradičně ztrácí svou intenzitu od středu směrem do stran, přičemž jeho maximální hodnoty nepatří mezi nejvyšší.

Jak jsem již naznačil v úvodu, panel má velmi dobrou výbavu a možnosti polohování. Na jeho těle najdete analogový i digitální vstup a dvouportový USB rozbočovač. Možnosti polohování jsou na širokoúhlý panel skutečně nadstandardní – panel lze otáčet kolem osy v rozmezí 90°, naklápět nebo i otočit na výšku (s funkcí Pivot Pro). Navíc je možné jej nastavit i výškově v rozmezí 10 cm. Toto rozmezí již musí stačit i náročnějším uživatelům.

Ovládejte jej přímo

Pomocí pěti tlačítek můžete přepínat mezi vstupy nebo spustit automatickou kalibraci analogového vstupu. Pro nastavení jasu s kontrastem a další volby již musíte zabrousit do velmi pěkně zpracované OSD nabídky. V ní budete mít k dispozici čtyři barevné profily (jeden uživatelský).

Při hraní her můžete narazit na problém, že vaše grafika nebude stíhat při nativním rozlišení 1 680 × 1 050 px. V takovém případě doporučuji zvolit 2/3 rozlišení, tedy 1 280 × 800, při němž nedochází k žádným deformacím obrazu.

Celkově ve mně zanechal tento panel velmi dobrý dojem. Za poměrně nízkou cenu, o níž se může většině konkurence jen zdát, nabízí rychlou odezvu a bohatší výbavu, kterou ocení nejen hráči.

PANEL S VELMI DOBRÝM POMĚREM CENA/VÝKON

VERDIKT

- Cena
- Výbava
- Odezva

- Podání jasu s kontrastem
- Nerovnoměrné podsvícení
- Výšková stavitelnost

Obraz [50 %]	7
Vybavení [20 %]	6
Ergonomie [25 %]	7
Software [5 %]	10

6,7
celkové hodnocení

Radek Babíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

JAK JSME TESTOVALI

Všechny testované panely byly součástí velkého srovnávacího testu 24 panelů, který vyšel v Computeru 1/07. Pokud se budete chtít dovědět více o testovaných panelech, metodice testování nebo technologiích, určitě toto číslo nevynechejte.

TECHNOLOGIE LCD

TN – TWISTED NEMATIC

TN panely jsou nejstarším, nejlevnějším a dosud stále nejrozšířenějším typem LCD displejů. Dnešní generace TN panelů se hodí pro hry nebo editaci videa. Dříve byly tyto panely pomalé a mély nepřirozené barvy. Problémem byl i nižší kontrast a také vlastnost, že poškozený pixel trvale svítí. Oproti ostatním technologiím nabízí TN panely i menší pozorovací úhly, nehledě na to, že horizontální a vertikální pozorovací úhel je kvůli TN technologii rozdílný (vertikální je vždy horší). U všech dnešních TN displejů se navíc používá speciální dodatečná rozptylující vrstva, tzv. film, který má zlepšit pozorovací úhly.

- vynikající odezva
- cena
- horší podání barev
- vertikální pozorovací úhel

MVA (MULTI-DOMAIN VERTICAL ALIGNMENT) A PVA (PATTERNED VERTICAL ALIGNMENT)

V porovnání s ostatními panely nabízí MVA oproti TN lepší podání barev a širší pozorovací úhly, vynikající kontrast a podání černé barvy. Stejně jako u IPS panelů jsou i u MVA/PVA vadné body zhasnuté. Při srovnání s panely S-IPS má MVA trochu horší podání barev. Dalším krokem

TEST: VIEWSONIC VP720

RYCHLOST MÁ V GENECH

Když jsme testovali panel VP720 od ViewSonicu, přejmenovali jsme jej na Pendolino. Ne, že by byl tento panel tak poruchový, byl zkrátka tak rychlý. Žádná naměřená hodnota nepřekročila v součtu „rise a fall" 13 ms! A to je u dnešních LCD panelů s technologií TN + film jev téměř nevídaný. Obvykle totiž panely s touto technologií dosahují této odezvy pouze v jednom z měřených parametrů, většinou při přechodu černá-bílá-černá. A s tím se v reálném provozu setkáte velmi málo, maximálně při scrollování textu na bílém pozadí. Je však nutné jedním dechem dodat, že k těmto výsledkům si panel velmi často dopomáhal silným overdrivem (umožňujícím rychlou, avšak nepřesnou změnu barvy pixelu), který byl nejznatelnější při přechodech 0-255-0 a 255-127-255. Praktika je to běžná, ale ViewSonic ji přivedl až do krajnosti.

Věrný jako pes

Stejně dobře jako s odezvou je na tom panel i po stránce věrnosti barev. Všechny odstíny testovacího obrazce zobrazil zcela korektně, což se také u TN panelů příliš často nevidí. Horší je situace s kontrastem, kde nám zůstaly ukryty nejtmavší i nejsvětlejší stupně. Pro hráče to může znamenat špatné hledání málo kontrastních předmětů v tmavých zákoutích, kde nemusí být takové objekty na panelu vůbec patrné.

Zázračné nebyly ani pozorovací úhly, což je ale vzhledem k technologii TN pochopitelné. Narozdíl od panelů s technologií S-IPS nebo Prem.MVA nedokáže panel zkrátka tak dobře zářit do všech stran. Při spodním pohledu pak u TN panelů dochází často i k inverzi barev, což se ale u tohoto modelu neprojevovalo. Podsvícení bylo celkem rovnoměrné, jeho intenzita však byla jedna z nejmenších v rozsáhlém testu. Intenzita od středu směrem do stran rovnoměrně klesala až na úroveň 79 % maximální hodnoty.

Umí se i kroutit

Po technické stránce toho má panel hodně co nabídnout. Má velmi dobrou stavitelnost, panel je možné naklápět v rozmezí -5 až 25°, výškově nastavovat v rozmezí 96 mm nebo případně otočit na výšku. To se vám může hodit zejména v případě, že často pracujete s texty. Mimo to panel obsahuje analogový D-Sub a digitální DVI vstup. Nevyhnuly se mu ani reproduktory, z nich se line typický mírně zkreslený zvuk bez basů.

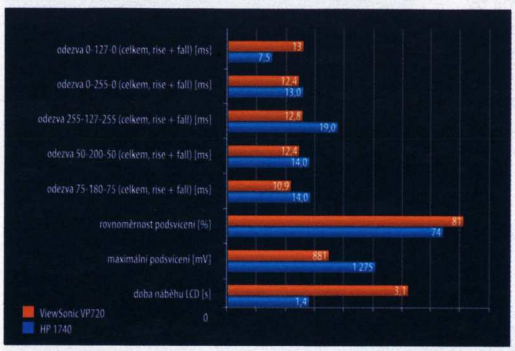
V OSD nabídce narazíte na sedm barevných profilů, z nichž je jeden uživatelský. Pomocí pěti tlačítek na spodní liště je možné přímo ovládat pouze hlasitost reproduktorů a přepínat mezi vstupy. Pro nastavení jasu s kontrastem již musíte navštívit OSD nabídku.

> RYCHLEJŠÍ LCD BUDETE HLEDAT JEN VELMI TĚŽKO

INFO

[Kategorie] 17" LCD panel
[Výrobce] ViewSonic, Praha
[Homepage] www.viewsonic.cz
[Cena] 8 069 Kč

úhlopříčka: 17" • typ displeje: TN + film • pozorovací úhel (H/V): 170°/170° • horizontální/vertikální frekvence: 24–82 kHz/50–85 Hz • počet barev: 16,7 mil • maximální rozlišení: 1 280 × 1 024 bodů • velikost bodu: 0,264 mm • udávaná životnost podsvícení: – • vstupy: 1× DVI-D, 1× D-Sub • udávaná odezva: 4 ms (šedá–šedá), 8 ms (černá–černá) • kontrast: 500:1 • jas: 280 cd/m² • spotřeba: 38 W • hmotnost s podstavcem: 5,5 kg • rozměry (v × š × h): 463 × 376 × 229 mm • otáčení obrazu: ano • reproduktory: 2× 1 W • výstup na sluchátka: ne • USB rozbočovač: ne • čtečka paměťových karet: ne • příslušenství: napájecí kabel, 1× D-Sub, 1× DVI kabel, audiokabel, CD s ovladači, manuál

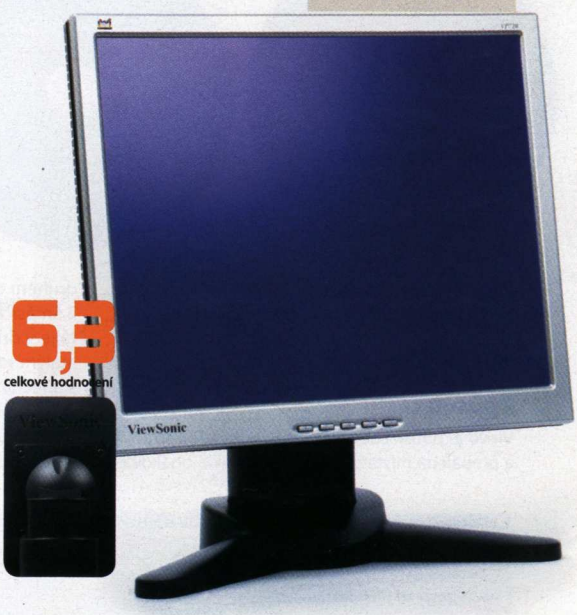


VERDIKT

- Rychlá odezva
- Barevná věrnost
- Možnosti nastavení
- Kontrast
- Intenzita podsvícení
- Pozorovací úhly

Obraz [50 %]	6
Vybavení [20 %]	6
Ergonomie [25 %]	7
Software [5 %]	7

6,3
celkové hodnocení



je technologie Premium MVA, která má výrazně vyrovnanější odezvu než technologie TN. Kontrast dosahuje hodnot kolem 1 000:1. Bohužel technologie obvykle neposkytuje nikterak oslnivé barvy. Vylepšenou verzi (lepší pozorovací úhly, odezva, kontrast) S-PVA má pod palcem firma Samsung.

- podání barev u S-PVA a A-MVA
- pozorovací úhly
- odezva
- kontrast
- barevné podání u Premium MVA a starších

IPS (IN-PLANE SWITCHING)

Panely IPS vynikají věrnými barvami a širokými pozorovacími úhly. Při změně úhlu pohledu navíc nedochází ke změně odstínu barev. Nevýhodou je naopak nižší jas a kontrast, přibližně na úrovni TN panelů. Pokud se na IPS panelu vyskytne poškozený bod, zůstane tmavý. Nejnovější verze (AS-IPS) výrazně zlepšila kontrast, který může být i 1 600:1. Dalším vylepšením je zrychlená odezva, která stále zůstává prakticky ve všech tónech stejně rychlá.

- vynikající barevné podání
- sytost barev
- pomalejší odezva
- cena

U všech typů panelů je nutné rozlišovat mezi různými generacemi. Starší panely totiž zdaleka nepodávají takové výkony, jako ty současné. A to platí pro TN, IPS i MVA/PVA.

LIGHTSCRIBE, LABELFLASH A JEJICH TRVANLIVOST

VYDRŽÍ VÁM POTISKY MÉDIÍ VYPÁLENÉ VYPALOVAČKOU?

Pro tvorbu potisku pomocí laserového paprsku v mechanice existují dvě vzájemně nekompatibilní technologie – LightScribe a později uvedená LabelFlash. Jelikož výčet mechanik s jejich podporou i zájem o ně stále roste, rozhodli jsme se provést test odolnosti potisku a dat na nich vypálených vůči slunečnímu záření.

TEST LABELFLASH

Základní údaje o technologii

LabelFlash „nevypaluje" obrázky přímo na vrchní stranu, ale do speciálního barviva pod ochrannou polykarbonátovou vrstvou (od 24 Kč za DVD-R) a mimo to dokáže kreslit i do datové vrstvy běžných DVD médií (nikoli CD). Opakovaný potisk je možný, avšak na kvalitu výsledného obrazu

má spíše negativní vliv v podobě „přepálených" míst. Rychlost vykreslování je závislá na zvolené úrovni kvality (tři stupně) a pohybuje se od 7 do 27 minut.

Způsob testu

Vlevo je potisk LabelFlash média z vrchní strany a přepálená místa okolo středu vznikla opakovaným zápisem. Vpravo je totéž médium, které bylo 2,5 měsíce umístěno za oknem a přibližně 4 hodiny denně vystaveno přímému ranním slunečnímu záření. Po zbytek dne bylo vystaveno běžnému dennímu světlu. Pravá polovina média a celý jeho okraj byl zakryt tak, aby se na něm vlivy slunečního záření neprojevily.

Odolnost potisku

Speciální barvivo je po působení slunečního záření na menší část levé poloviny média částečně „vypálené" a potisk působí světleji, barevně méně sytě a méně kontrastně.

Vliv na data

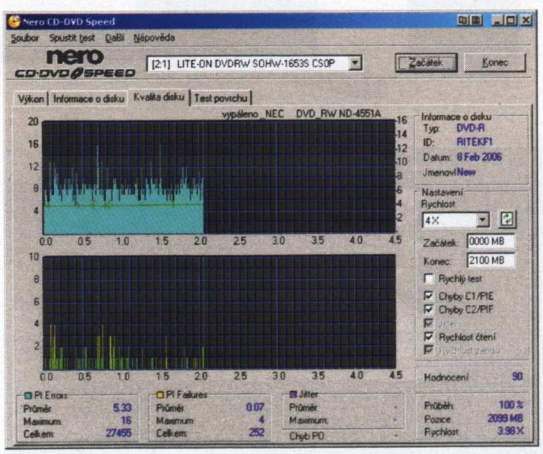
Levý obrázek ukazuje kvalitu zápisu tohoto média ihned po vytvoření LabelFlash potisku, na druhém obrázku je kvalita zápisu změřená po 2,5měsíčním působení slunečního záření. Kvalita je v druhém případě sice nižší, ale jen s velmi malým rozdílem. Ten bychom navíc nepřičítali slunečnímu záření, které se za vrstvu s barvivem pro potisk patrně ani nedostalo, ale spíše běžnému stárnutí média. Pokud bychom nechali působit sluneční záření přímo na datovou vrstvu, byl by výsledek jistě výrazně horší, ale takový test necháme do některého z budoucích článků.

Hodnocení

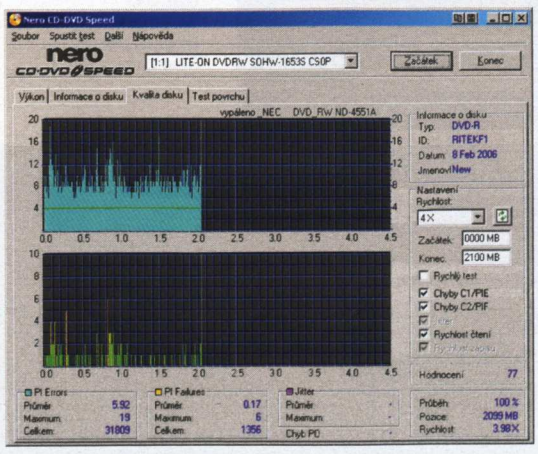
Barvivo podle očekávání ztratilo na kvalitě, ale ztráta není taková, aby byl obrázek výrazně nekvalitní nebo nečitelný. Navíc musíme ocenit, že vypálená data prakticky neutrpěla na kvalitě.

MECHANIKY S TECHNOLOGIÍ LABELFLASH

NEC ND-3551A, ND-3571A, ND-4551A, ND-4571A, ND-6751A, ND-7551A
Optiarc (Sony NEC) AD-7173A, AD-7543A
po úpravě firmwaru dle www.cdr.cz/a/16281, www.cdr.cz/a/16206, www.cdr.cz/a/16646, www.cdr.cz/a/18160
i Pioneer DVR-111(D), NEC ND-3550, NEC ND-4550A (pravděpodobně i NEC ND-4570A, NEC ND-6750A a NEC ND-7550A)



[KVALITA ZÁPISU] médium ihned po vytvoření LabelFlash potisku



[KVALITA ZÁPISU] změřeno po 2,5měsíčním působení slunečního záření

SOFTWARE PRO LABELFLASH

Softwarová podpora LabelFlash potisku není prozatím natolik rozšířená jako u LightScribe, nicméně úspěšní budete přímo s Nero Burning ROM (od verze 7.0.8.2, kde potisk aktivujete v nabídce Doplňky/Vypálit štítek), či s programy Cyberlink LabelPrint nebo Roxio Easy Media Creator.

TEST LIGHTSCRIBE

Základní údaje o technologii

LightScribe vytváří potisk v odstínech šedi a jen na vrchní stranu speciálních médií (od 20 kč za DVD a od 15 Kč za CD-R) a pro zvýraznění lze potisk i vícekrát opakovat. Pro zvýšení kontrastu existuje oficiální nástroj, s nímž jej lze za cenu prodloužení tvorby potisku zvýšit. Nástroj stáhnete ze stránek jdi.zive.cz/lscr. Lze opět zvolit 3 úrovně kvality potisku, která souvisí s rychlostí vykreslování a pohybuje se od 20 do 36 minut. Současnými mínusy jsou prozatím nepříliš vysoká stálost fotocitlivého materiálu, malá odolnost potisku proti mechanickému poškození a doba jeho tvorby.

Způsob testu

Obdobný test jsme provedli i s LightScribe potiskem na CD-R médiu (původní nahoře, po testu dole). Jeho pravá polovina a celý okraj byl shodně zakryt a ochráněn před vlivy slunečního záření, naopak menší část levé poloviny byla za oknem vystavena taktéž čtyři hodiny denně přímému ranním slunečnímu záření a po zbytek dne běžnému dennímu světlu. Takto jsme médium nechali 1 měsíc a další měsíc a půl jsme pro sluneční paprsky zpřístupnili jen čtvrtinu média (levou horní část).

Odolnost potisku

Jak se sluneční paprsky na kvalitě potisku podepsaly, je patrné na první pohled. Potisk se v spodní čtvrtině změnil do jemně oranžového odstínu a došlo k menší ztrátě kontrastu. Dva a půl měsíce pro paprsky přístupná horní levá čtvrtina (podotýkáme, že sluneční paprsky byly od poloviny testu intenzivnější) je prakticky zničená. Všechny černé body jsou „přepálené" do oranžové barvy a z obrázku zůstal jen nevýrazný obrys.

Oproti původnímu médiu na levé straně je patrné (doufám, že bude patrné i ve finální podobě) i mírné vyblednutí celého potisku. To je způsobeno přirozenou změnou fotocitlivého materiálu. Od vytvoření potisku do pořízení fotografie po skončení testu tohoto média uplynul přesně 1 rok.

Vliv na data

Vliv na kvalitu vypálených dat měl náš test bohužel zásadní. Po prvním měsíci testování bylo médium ještě čitelné, ale po celkových dvou a půl už jej žádná mechanika nebyla schopna načíst. Na vině je logicky horní levá čtvrtina potisku, kterou sluneční paprsky poničily a přes niž pronikly skrz celé médium a porušily odrazovou i záznamovou vrstvu. Na dalším obrázku je vidět, jak je potisk z nejvíce poškozené čtvrtiny média zřetelný i z datové strany média.

Hodnocení

Současná LightScribe média trpí méně odolnou a méně trvanlivou fotocitlivou vrstvou, která na slunečním světle poměrně rychle degraduje. Sluneční paprsky fotocitlivé vrstvě opravdu nesvědčí, a chcete-li se vyvarovat poničení potisku a následně i dat, nevystavujte média slunečnímu světlu a ani vysokým teplotám (to ostatně platí i pro LabelFlash a obecně i pro běžná média). LightScribe médiím rovněž nesvědčí, jsou-li před potiskem dlouhou dobu skladována (rok a déle).

Náš test ukázal, že odolnost LabelFlash je oproti LightScribe potisku mnohonásobně lepší. Nyní však přichází LightScribe média verze 1.2, která v tomto směru, doufáme, přinesou zlepšení. Současný LightScribe potisk je vizuálně kvalitnější a viditelnější než potisk LabelFlash, ale je bohužel vykoupen nízkou odolností potisku i samotných dat.

Obrázky byly málo výrazné, nekontrastní a hlavně neostré a v porovnání s potiskem na běžné LightScribe médium tak kvalitativně horší. Potisk v této mechanice na celém médiu v nejvyšší kvalitě trval 20 minut, což odpovídá zrychlení podle nové specifikace, nicméně podpora těchto médií v mechanikách prozatím není jistá a hlavně není oficiální, a proto neberme zjištěné výsledky jako definitivní, ale spíše jako zajímavost.

Jiří Švec

LIGHTSCRIBE 1.2

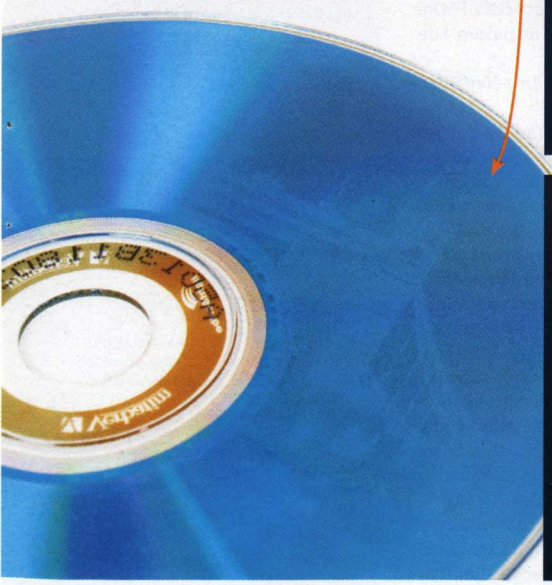
Momentálně přicházejí na trh LightScribe média specifikace 1.2, která mají přinést zrychlení tvorby potisku až o 30 %, světlejší zlaté pozadí a vyšší kontrast obrázku. Tuto specifikaci ale musí zároveň podporovat i firmware vypalovačky. Spekuluje se, že ji mají údajně nejnovější mechaniky LG, ale prozatím nemáme nic potvrzeno. Přesto nás test potisku s médiem této specifikace (LG, MID: CMC MAG M01) v mechanice LG GSA-H22L (verze firmwaru 1.00) o kvalitách prozatím příliš nepřesvědčil.

SOFTWARE PRO LIGHTSCRIBE

Vytvářet grafické návrhy a aktivovat samotný potisk lze například v novějších verzích Nero Cover Designer (součást balíku programů společnosti Nero obvykle dodávaných na CD) nebo v programech SureThing CD Labeler 4 (SE Edition) (www.lightscribe.com/files/setup.zip), LightScribe Simple Labeler (tinyurl.com/eep5d), Cyberlink LabelPrint či Roxio Easy Media Creator.

MECHANIKY S TECHNOLOGIÍ LIGHTSCRIBE

Asus DRW-1612BL(R)
Benq DW1625, DW1655, DW1805
HP dvd640i(e/c), dvd740i(e), dvd840i(e)
LG GSA-2166D, GSA-4166B,
GSA-5166D, GSA-H20L, GSA-H10L, GSA-H22L, GSA-H12L
LiteOn SHW-16H5S, SHW-160H6S, SHM-165H6S, LH-18A1H
Samsung SH-W162L, SE-S164L,
SH-S162L, SH-S182M
Sony DW-G121A
Toshiba TS-L532L, SD-R6572M



Článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

DOPIS MĚSÍCE: DOUPĚ MI ZMĚNILO ŽIVOT!

O tom, jak je Doupě dobrý(é), se tu už psalo mockrát. Tak jsem se rozhodl napsat, jak mi Doupě změnilo život, co mi vzalo a co mi naopak dalo. No začnu asi tím, co mi vzalo. Určitě to bude 99 korun a symbolických 90 halířů (z toho vyplývá, že kdybych si koupil 10 Doupat, dostanu korunu:-).

[!] A co teprve sto Doupat, tisíc… čím více jich koupíte, tím více peněz dostanete zpátky. Kupujte a vydělávejte! :-)

Potom mi bere čas, hodně času. Kazím si oči, které bych si mohl kazit jinak. Ale to bude asi tak všechno ze záporů. Je načase napsat nějaké ty klady: stojí jenom 99 korun a symbolických 90 halířů, mám co číst ve škole, mám co číst ve vlaku a mám zkrátka co číst. Prostě hodiny a hodiny zábavy:-).

Doupě mi opravdu změnilo život. Ještě před 2 roky bych jakoukoliv konzoli považoval za pokles a bránil svého plechového miláčka před ošklivou invazí.

Ale dnes vlastním rovnou dvě. Ano, Doupě může za to, že jsem si koupil PS2, může za to, že jsem si také koupil PSP, a může za to, že jsem ho následně vyměnil za NDS. Díky Doupěti jsem vlastně otevřel oči. Doupě je mou Biblí, mým Koránem, mým Svatým grálem. Doupě si prostě koupím, i kdybych měl pojít hladem. Proto přeji Doupěti, aby se mu dařilo, prodávalo co nejvíce výtisků a rozdrtilo konkurenci na prach a tak dále, no prostě jako obvykle…

Jan Kolesa

[!] Tak pravil bratr Jan, když tu se nebe náhle zatáhlo a za hřmotu bouře seslalo polichocené božstvo svému prorokovi požehnání. Nechť ti předplatné Doupěte slouží k upevňování víry a zvěstování herní solidarity a tolerance mezi hráči!

BOJ ZA LISTÁRNU VESELEJŠÍ

Vážená redakce,
díky za dvouleté předplatné vašeho časopisu, které jsem vyhrál za dopis měsíce. Nebudu to ale dále rozebírat. Musím říct, že za ten rok, co si Doupě kupuji, se vylepšilo až na špičku mých představ. Časopis má IN design, který nemá na českém trhu konkurenci. Trochu mě však zklamal design na DVD, ale ten bude od února taky IN.

Myslím si však, že byste měli vylepšit listárnu. Teď nemyslím, abyste rozšířili její rozsah (jak jsem psal v minulém dopise), ale obsah. Uspořádal bych čtenářskou soutěž v tvorbě obálky nebo nějakých srandovních obrázků či komiksů a vítězné čtenáře odměnil nějakou hrou. Z listárny bych také odstranil čtenářskou recenzi mikroskop a někde v časopise bych si našel jednu stránečku a tam by mohly být za každý měsíc dvě nejlepší, které vyberete. Ono asi bude problém v tom, že vám žádné recenze nechodí, že? Všiml jsem si toho, protože už asi 4 měsíce žádná recenze od čtenáře nebyla.

[!] Recenze chodí, často i povedené, ale poslední dobou jsme upřednostnili zajímavé a originální dopisy. Vaše recenze ale nevyhazujeme a přemýšlíme o jejich využití, i když bude zrovna Listárna plná. Díky za tip!

Také bych rozšířil DVD a dal bych tam redakční pořad. Kdyby to šlo, hlavně v něm ze sebe nedělejte blbečky, jak to dělají v Level TV. Také by bylo dobré, kdybych si ten pořad mohl přehrát na DVD přehrávači u televize. Už vás nebudu dál dráždit. Jste nejlepší časák, tak si to nepokažte.

Jan Bičan

[!] Ono i dělat ze sebe blbečka není nic jednoduchého:-). Problém se nicméně neskrývá v naší intelektuálské povýšenosti, ale spíše v prioritách. Momentálně se soustředíme spíše na doladění samotného časopisu (například maximální užitečnost Rozšířeného zážitku apod.), v čemž jsme poháněni myšlenkou, že čtenáři chtějí v prvé řadě kvalitní časopis a na komedie chodí do kina.

QUAKE 2!

Zdravím redakci časopisu Doupě. Dozvěděl jsem se z posledního lednového čísla Doupěte, že velkým tématem únorového vydání bude emulace her a že nějaké starší hry se objeví na DVD. Drahá redakce, moc prosím, abyste tam umístili i hru Quake 2 a také pár modifikací k ní. Už dlouho se snažím někde tuto skvělou hru sehnat, ale bez úspěchu. Vy jste mou poslední nadějí. A taky mám jednu otázku: slyšel jsem o nějakém programku, který umožňuje pouštět cédéčka z PSOne na počítači. Poraďte mi prosím, kde jej můžu sehnat.

Váš věrný čtenář Taras

[!] Rádi bychom poradili a dali hru na DVD, problém her jako Quake 2 se bohužel skrývá v zákeřné oblasti autorských práv. I když se tedy hra neprodává a pravděpodobně už nikdy prodávat nebude (pokud náhodou nenapadne někoho v rámci speciální edice vydat všechny díly Quaka najednou), umístit ji na DVD je nelegální. Hraní a vůbec shánění starších her je chůzí na tenkém ledě legality, protože ačkoliv hraním nikomu neublížíte (hru byste si koupili, kdyby byla k sehnání), právo je právo. Z toho důvodu jsme ostatně emulace zvolili za velké téma čísla, abyste se dozvěděli, jaké jsou možnosti a limity

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her e-mail: **doupe@cpress.cz**

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Miroslav Jahoda, Alan Jarrar, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosáková, David Sláma, Michael Stern, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána,

Vedoucí tištěných médií: Tereza Bočková

Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakce: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Art director Pavel Junk
Titulní strana Pavel Junk
Sazba Veronika Chadzipolichronisová, Miloslav Řehoř, Jan Cága
Marketing Zuzana Pospíšilová, Věra Foltýnová
Produkce Marcela Veselá, Eva Věteřová, Diana Brabcová
Distribuce Eva Sedláková
Vedoucí projektů Ivan Lukáš

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713

Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte.

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712

Computer Press Praha Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

emulací jiných platforem. Quake 2 ale s trochou štěstí i dnes seženeš v bazarech.

Další várka dopisů je za námi. Neustávejte ve svém elánu a pište dále o všem, co se vám na Doupěti líbí i nelíbí, zda se vám při povídání o emulátorech zastesklo po nějaké klasice, nebo jste dávno zahodili nostalgii a díváte se vstříc lepším zítřkům. Za 28 dalších zítřků se opět setkáme na stejném místě!

-HM-

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

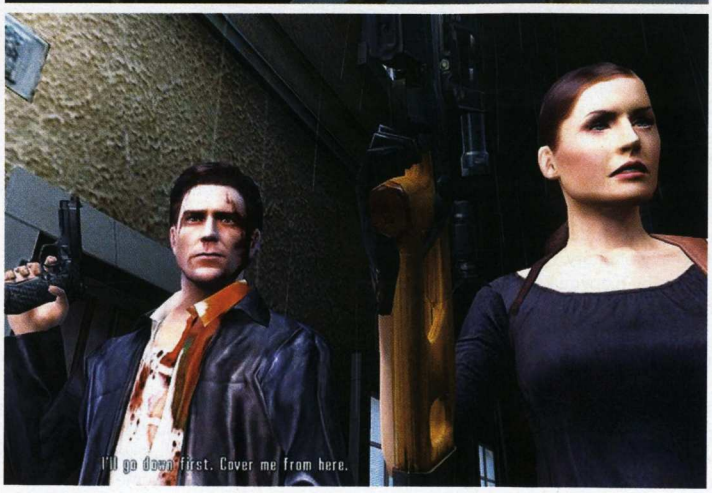
„Jmenuji se Payne, Max Payne. Moji rodinu vyvraždili a teď jsem se navíc zamiloval." Tak by se dal shrnout Maxův život,ale vám to zřejmě stačit nebude. Maxík se ještě nevzpamatoval ze ztráty rodiny v prvním díle a v jeho životě se objevila nová osoba. Půvabná a sexy Mona Sax ho svou krásou okouzlí, bohužel je nájemná vražedkyně, takže si Max řekne, že to není pro něj ta pravá. Přesto se „love story" odehraje. Možná ne, jak si představoval, ale od čeho má hra dva konce, že?

Max není úplně pořádku, což dokazují jeho noční můry, které prožívá a vy s ním. Snové mise dávají hře zvláštní „příchuť". Specialitou je, že nemusíte pořád hrát za Maxe, ale chvíli budete hrát i za Monu. Ve hře nechybí ani bullet-time (zpomalení času), které vám dává velkou výhodu. Můžete uskakovat nebo chodit a spokojeně zneškodňovat nepřátele, ale nic netrvá věčně, a tak se bude muset bullet-time znovu načerpat.

Prostředí je interaktivní, můžete rozstřelovat barely, kanystry, trhat ubrousky, splachovat záchody, koukat se na televizi a dokonce hrát kulečník. Nepřátelé nepatří k nejchytřejším, ale i tak vám dají občas zabrat. Představte si, že stojíte na schodech a najednou se pod vámi ozve „Die,die,die!!!", což vám může přivodit nejeden šok, hlavně když hrajete ve tmě.

Po dohrání se odemknou dva módy New York Minute a Dead Man Walking, které vám hru značně prodlouží (obzvlášť když si stáhnete nové mapy). Přesto je hra velmi krátká, nicméně intenzivní. Projdete spoustou pestrých lokací, zažijete zábavné i smutné momenty. Potěší vás určitě grafika, dabing postav, hudba, cena a hlavně příběh, který vás nepustí ani na záchod. A když hru přežijete, určitě si ji zahrajete znovu na vyšší obtížnost nebo si počkáte na třetí díl, který se doufám povede a bude stejně dobrý, ba lepší než díly předchozí.

David Jiřička



MIKROSKOP

HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni písálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

DOUPĚ DVD 2/07

PATRICIAN III

PLNÁ VERZE

Píše se počátek 14. století a vy se nacházíte kdesi na severu Evropy coby majitel malé obchodní kanceláře. Tady se snažíte rozvíjet svou živnost, úspěšně konkurovat jiným spolkům, jako je zavedená Hansa, a vůbec se dobře zabezpečit na stáří. Ovšem úkol to nebude snadný, zvlášť když máte na počátku jen jednu malou loď, hrstku zlaťáků a spoustu podobně smýšlejících konkurentů. Na rozdíl od nich vám nechybí odhodlání, vytrvalost a neotřesitelná snaha své vize dotahovat do konce!

Ačkoliv je série Patrician v české kotlině téměř neznámá, na západ od našich hranic se těší obrovské popularitě. Svého času byl druhý a třetí díl stálým účastníkem žebříčků deseti nejprodávanějších titulů v sousedním Německu, což je samo o sobě dostatečnou zárukou kvality.

O co ve hře jde? Musíte se takřka od nuly probojovat mezi obchodnickou elitu, což je v probíhajícím středověku nepříjemný oříšek. Na začátku se svou jedinou bárkou obeplouváte jednotlivá přímořská města, nakupujete zboží co nejlevněji a naopak jinde co nejdráže prodáváte. Za utržené peníze můžete rozšiřovat své impérium na pobřeží budováním různých hal, přístavů nebo třeba rybáren, ale stejně tak nakupovat nové a lepší lodě či modernizovat stávající. Výsledkem je zvýšená efektivita práce a rychlejší návrat investic. Kromě jiného se budete muset často na moři vypořádávat s nenechavými piráty, což je pádný důvod, proč dovybavit své koráby různými kanóny a puškami. Nicméně pokud budete hodně úspěšní, můžete jejich lodě zkonfiskovat ve svůj prospěch, nebo se s nimi spolčit a oni se s vámi budou dělit o uloupené zlato a šperky.

Vizuální zpracování dýchá německou precizností, vše je dotaženo do perfekcionalistických detailů, byť se na hře již částečně podepisuje zub času. Potěší nejrůznější drobnosti v čele se střídáním ročních období nebo názory každého z obyvatel, které hře dodávají správnou atmosféru uvěřitelného středověkého světa.

Pokud vás Patrician III chytne, strávíte s ním opravdu dlouhou dobu. Ta může být ještě prodloužena editorem, který je ke hře přiložen a jenž mohou všichni koumáci a kreativci využít k tvorbě vlastního obsahu. Přejeme příjemnou zábavu!

[Ovládání]
Hra se ovládá jako většina strategií myší. Před vlastním hraním doporučujeme nastudování manuálu, který se nachází u popisku hry na našem DVD.

[Verze] Anglická
[Výrobce] Ascaron
[Datum vydání] Prosinec 2003

[Minimální požadavky]
Windows 98, 2000, XP ▪ Pentium 3 450 MHz 64 MB RAM ▪ Grafická karta s 32 MB RAM ▪ 660 MB na HDD

KOMPLETNÍ OBSAH DOUPĚ DVD 02/07

PLNÉ HRY
Patrician III

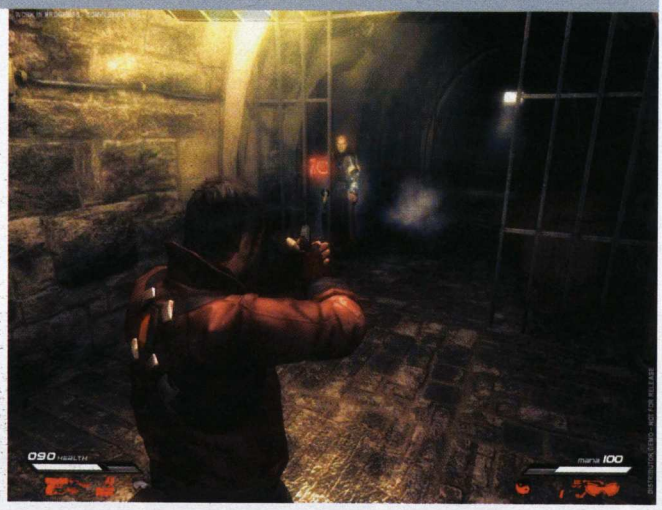
DEMOVERZE
A.I.M. Racing
Battlestations: Midway
Diver: Deep Water Adventures
Europa Universalis III
FreakOut: Extreme Freeride
Infernal
Silverfall
Sudden Strike 3: Arms for Victory
Tortuga: Two Treasures
UFO: Afterlight
Warhammer: Mark of Chaos

VIDEA
Age of Conan
C&C3: Tiberium Wars
Crackdown
Enemy Territory: Quake Wars
God Hand
Hour of Victory
Left 4 Dead
Lost Planet
Lord of the Rings Online
Medal of Honor: Vanguard
Precursors
Prince of Persia Rival Swords
Reprobates
Sam & Max Episode 3
Stranglehold
Test Drive Unlimited
The Wheelman
The Crossing
Unreal Tournament 3
Virtua Fighter 5
Worlds in Conflict

FREEHRY
Enemy Bomber Balloons
Harmotion
Warzone 2100

DEMO MĚSÍCE: INFERNAL

Od našich severních sousedů z Polska míří na PC a Xbox 360 nová sci-fi/fantasy akce nazvaná Infernal. Hráč ve hře ztělesní vyslance pekla na Zemi a jeho úkolem bude popasovat se s nejrůznějšími podivnými živly. Hra je mixem adrenalinové střílečky a stealth akce. Coby hlavní hrdina můžete využívat spoustu nekonvenčních zbraní, kouzel a stejně tak dopravních prostředků. Zajímavostí je implementace fyzikálního enginu PhysX od firmy Ageia, díky němuž je prostředí nesmírně interaktivní. Vydaná demoverze obsahuje jednu misi z plné verze hry, která se odehrává na středověkém hradě. Ten se v sobě však neskrývá sofistikované průvodkyně a postele z 15. století, ale dobře vybavenou moderní základnu.



ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK: GOTHIC 3

Povedená RPG pecka dominuje aktuálnímu Rozšířenému zážitku, je proto zcela logické, že i na našem DVD si tento skvost ukousl několik megabytů. V první řadě tu najdete sérii map, s jejichž pomocí se ve světě Gothicu jen tak neztratíte. Při prohlížení mapy si můžete do uší pouštět ukázky z famózního soundtracku a kdyby vám i to bylo málo, přejděte na wallpapery, kde najdete hned několik pěkných pozadí na zkrášlení svých Windows. Nechybí ani zatím jediný herní mod přenášející svět do podzimních barev.

NEPŘEHLÉDNĚTE: SEZNAM DOUPĚTE

Stává se vám, že často hledáte informaci o své oblíbené hře a nemůžete si vzpomenout, ve kterém Doupěti jsme o ní psali? Snadná pomoc, tedy pokud máte seznam všech Doupat! V tom totiž najdete vypsané obsahy všech doposud vydaných čísel časopisu Doupě. Autorem tohoto seznamu je náš čtenář Maquis, za což mu patří velké díky.

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
Gothic 3 mapy
Gothic 3 mp3
Gothic 3 wallpapery
Gothic 3 Tuning Utility
Gothic 3 Autumn Texture Pack

BONUSY
Wincheater 2
ABCgames Cheater
Seznam Doupě
Bonusgame 6
Soubor emulátorů

SCREENSHOTY
Bullet Witch
Driver: Parallel Lines
Flatout Ultimate Carnage
God of War 2
JAZZ: Hired Guns
Sacred 2
Settlers VI
Stalker
Unreal Tournament 3

WALLPAPERY
cgwallpapers.com
Godhand
Mass Effect
Sid Meir's Railroads
Stranglehold
The Darkness

PATCHE
Age of Empires 3 1.10
Age of Empires 3: The Warchiefs 1.02
Caesar IV v1.2
Company of Heroes 1.4
Defcon 1.3
Gothic 3 1.12
Rainbow Six Vegas 1.04
World of Warcraft 2.0.3

PROGRAMY A OVLADAČE
BSplayer 2.14
DirectX 9.0c
Codecs All in 1
Irfan View
Quick Time Alternative
Total Commander 7.0

TRAILER MĚSÍCE

John Woo je famózní. John Woo je nesmrtelný. John Woo umí být také zábavný, pokud jde o hry. Takové je poselství vydaného traileru na hru Stranglehold, což je hodně rázná akce lehce připomínající Maxe Payna nebo domácí El Matador. Trailer nasvědčuje, že se máme opravdu na co těšit!

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

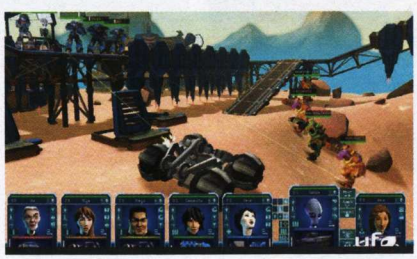
Ponořte se znovu do třetího dílu **Age of Empires** s patchem 3.10. Ten totiž opravuje kompatibilitu s Windows Vista, některé grafické problémy nových grafických karet (Geforce 8) a stejně tak vylepšuje síťovou hru. Ty samé věci opravuje i patch 1.02 pro datadisk **Warchiefs**. +++ České verze patche 1.2 se dočkal **Caesar IV**. Tento patch opravuje nedostatky herního editoru, interfacu a pár bugů v síťové hře. +++ Pokud se nacházíte ve společnosti hrdinů z **Company of Heroes**, neměli byste si nechat ujít opravu s číslem 1.4. Ta totiž přináší vybalancovanější hratelnost, lepší grafiku a přináší kopec dalších různých vylepšení. +++ Žádná rozsáhlá hra nemůže být bez chyb a **Gothic 3** je toho příkladem. Pokud ale chcete už tak skvostnou hru ještě více vylepšit, aplikujte patch 1.12. Ten opravuje problémy se zvukem, fyzikou, předměty, kamerou, questy a další věci. +++ Všichni hráči **World of Warcraft** by si neměli nechat ujít masivní update své oblíbené hry, který nese číslo 2.0.3 a připravuje ji na datadisk Burning Crusade. Kromě toho řeší úpravy fungování PvP prvků, schopností, bonusů nebo kouzel.

[1] V Hongkongu zabili policistu [2] V New Yorku unesli dvě ženy [3] Naštěstí je tu policista, který jejich řádění zastaví [4] A často mu při tom půjde o život [5] Ale on vytrvá a pobije všechny padouchy

DEMOVERZE

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Bojujte na moři, pod vodou i ve vzduchu. V Battlestations: Midway, novém válečném simulátoru od Eidosu, můžete na vlastní kůži prožít válečnou vřavu z kůže pilota bojového letounu, zpoza kormidla obrněné lodě nebo za periskopem podmořské ponorky. Mezi jednotlivými bojovými prostředky lze navíc libovolně přepínat, díky čemuž musíte uplatnit i trochu taktiky a strategie. V této vydané multiplayerové demoverzi na vás čeká mapa Island of Solomon, na které se spolu utkají japonské a americké jednotky v bojích o námořní základnu.

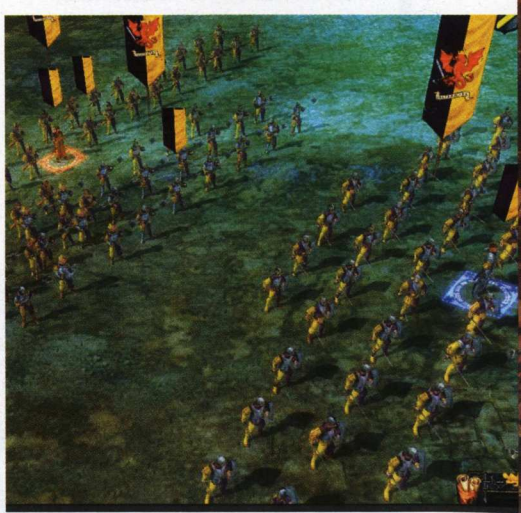


UFO: AFTERLIGHT

Patrioti a věční vyzyvatelé emzáků mohou jásat! Brněnští Altaři vydali demoverzi na svůj poslední strategický počin nazvaný UFO: Afterlight. V něm navštívíte rudou planetu a její nejbližší okolí a perfektně zavzpomínáte na atmosféru staříčkých X-Comů. Demoverze, která přichází v češtině, dává možnost ochutnat hned deset herních dní. Během nich na vás čeká zhruba pětice náhodně generovaných misí, jež prověří vaše taktické i strategické schopnosti.

A.I.M RACING

Vzpomene si dnes ještě někdo na nepříliš úspěšnou ruskou sci-fi hru A.I.M.? Asi jen málokdo, nicméně právě z jejího světa k nám přichází nová závodní hra nazvaná prostě a jednoduše A.I.M. Racing. Demoverze hry, která je podobná legendárnímu Wipeoutu, nabízí hned dvě tratě, na nichž si můžete zběsilé závodění vyzkoušet. Hratelná ochutnávka má však jeden zásadní nedostatek – je celá v ruštině. Nicméně není to adventura s kvanty textu, tudíž se tato věc dá vcelku snadno překousnout.



WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Po nedávno vydaném singleplayerovém demu spatřila světlo světa i multiplayerová demoverze hry z oblíbeného universa Warhammeru, která nese název Warhammer: Mark of Chaos. Hratelná ochutnávka obsahuje přesně čtyři velké mapy, na nichž se lze utkat ve třech různých multiplayerových módech. Ještě předtím, než se pustíte do světa orků a jiných nabubřelých potvor, doporučujeme projití všech tří tutoriálů, které jsou rovněž součástí dema.

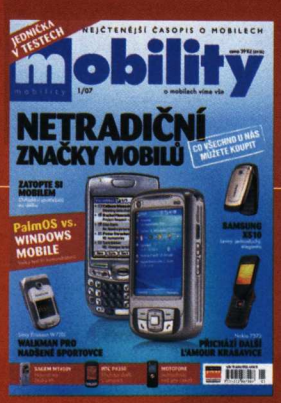
mobility

Telefony nové generace toho umí mnohem víc

Víte, na co všechno můžete **použít mobil?**

Čtěte mobility **3.** generace na stáncích od 18. ledna

O mobilech víme vše ■ Jsme jednička v testech! ■ Milujeme nejnovější techniku stejně jako vy ■ Přidali jsme testy nových mobilů, detailní fotky i rozhodující parametry ■ **Mobility 3. generace zkrátka musíte mít!**



Dostane přednost modrá?

KTERÁ BARVA BUDE MÓDNÍM HITEM JARA?

DOZVÍTE SE V BŘEZNOVÉM DOUPĚTI!

BŘEZNOVÉ

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

VYCHÁZÍ 21. BŘEZNA

luxusní černá?

Supreme Commander | Maelstrom | Command and Conquer 3: Tiberium Wars | Detailní rozbor Playstation 3 | Velké téma herní ovladače | S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl | God of War 2 | A spousta dalšího

nebo snad hráškově zelená?

VÝHERCI SOUTĚŽÍ:

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
[Hra]
Roman Hloušek
Marek Chmiel
Hanka Vlková
Petr Sabo
Jan Kryl
Martin Vlk
Lukáš Havlíček
Rene Krehan
Jana Zlatušová
Karel Hajna

[Sběratelská edice]
Robert Rušar
Rudolf Vyklický
Michal Gill

RAYMAN
[Hra + tričko + figurka]
Jan Cestr
M. Grufiková
František Cinner
Martina Borovoičková
Roland Loukota

DOUPĚ VOLÍ HRU ROKU
Výherce najdete v článku u vyhlášení

SEZNAM INZERENTŮ

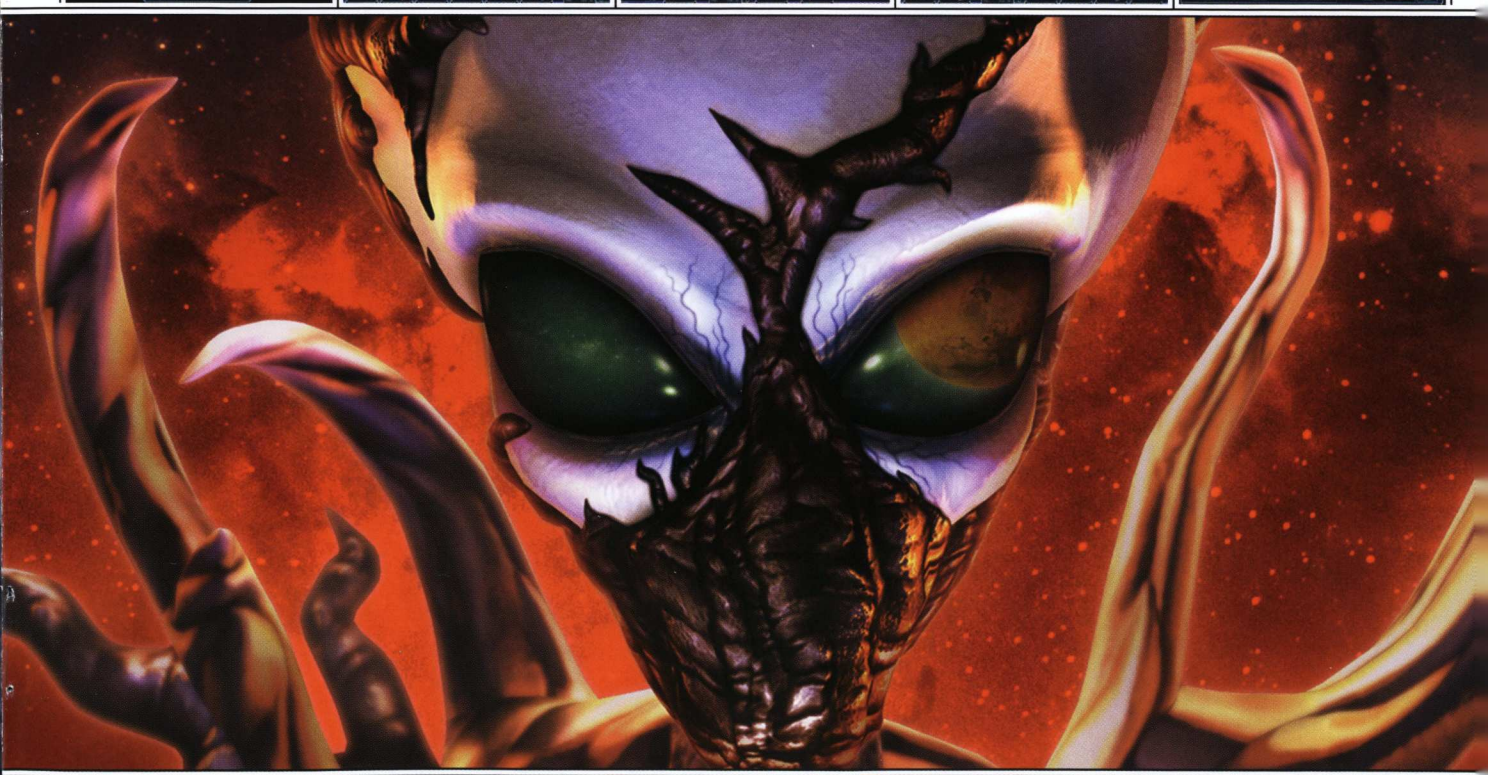
Axima 46
Agen 51
CD Projekt 5, 57, 113
CD Projekt ..... 2. obálka
Cenega ..... 3. obálka
Cinemax 27
Computer Press 13, 71
Expres Stores 23
Flexio 61
02 ..... 4. obálka
Pražská vydavatelská 63
Progamers 83

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

V PRODEJI

ufo

AFTERLIGHT



POKRAČOVÁNÍ ÚSPĚŠNÝCH HER **UFO: AFTERMATH** A **UFO: AFTERSHOCK.**

WWW.UFO-AFTERLIGHT.COM

12+ www.pegi.info

ČESKÁ VERZE CZ TITULKY

PC DVD ROM

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER X-Fi TECHNOLOGY

1C® 1C COMPANY

ALTAR GAMES

CENEGA www.cenega.cz

© CENEGA PUBLISHING S.R.O. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA. OSTATNÍ PRODUKTY A NÁZVY SPOLEČNOSTÍ JSOU OBCHODNÍ ZNÁMKY PŘÍSLUŠNÝCH VLASTNÍKŮ. VYVINULA SPOLEČNOST ALTAR GAMES. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA. V ČESKÉ REPUBLICE VYDAVÁ A DISTRIBUUJE CENEGA CZECH S.R.O., NASKOVÉ 3, PRAHA 5, WWW.CENEGA.CZ, INFO@CENEGA.CZ. V SLOVENSKEJ REPUBLIKE DISTRIBUUJE CENEGA SLOVAKIA S.R.O., LAMAČSKÁ CESTA 8, BRATISLAVA 1, WWW.CENEGA.SK, INFO@CENEGA.SK

www.cz.o2.com

Roztoč to na nekonečně dlouho!

Volej s předplacenou O_2 kartou až 3 měsíce zdarma

Ve světě O_2 právě začíná nekonečná párty. O_2 představuje předplacenou O_2 kartu, s kterou se budeš bavit mimo špičku a během víkendu v mobilní síti O_2 zdarma. Stačí dobít a máš to.

Volej 800 02 02 02

Telefónica

O_2

Nekonečné volání může využít každý účastník předplacených služeb O2. Nabídka platí v období 15. 2. – 30. 4. 2007 pro účastníky, kteří každé čtyři týdny po dobu 3 měsíců od aktivace služby provedou jednorázové dobití minimální částkou 300 Kč. Nekonečné volání se vztahuje na mobilní čísla v síti O2 a je automaticky aktivováno prvním jednorázovým dobitím minimální částkou 300 Kč, nejpozději však 30. 4. 2007.